

VIII. évfolyam, 3. szám, 1997. március

576

318,- Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

PERFECT WEAPON, ECSTASY II, TOBAL NO.1



HARGILÁZ

M. A. X.
KKND
WAGES OF WAR



KALAND

SECRET OF EVERMORE
TOMB RAIDER
DRAGON LORE II
S.P.Q.R.

NYEREMÉNYJÁTÉK!

SNICKERS

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD 19999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADAMS FAMILY	5900	FIRE POWER 2000	5900
AMAZING TENNIS	5900	HOLE IN 1 GOLF	5900
AXELAY	5900	KENDO RAGE	5900
BEST OF THE BEST C.K.	6900	PHALANX	5900
COOL WORLD	6900	PUSH OVER	3500
CRAZY CHASE	5900	SUPER STRIKE EAGLE	5900
D FORCE	5900	THE UNTOUCHABLES	5900
DOUBLE DRAGON V	9900	ULTIMATE FIGHTER	5900
F ZERO	5900	UN SQUADRON	5900

PAL CARTRIDGE-OK

ALIEN VS PREDATOR	7900	PAPERBOY 2	5900
ASTERIX	HIVJ	PARDIUS	6900
BEAVIS & BUTT-HEAD	9900	PINOCCHIO	14900
BIG SKY TROOPER	11900	PREHISTORIC MAN	9900
BOOGERMAN	12900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
BRUTAL	9900	REAL MONSTERS	9900
DEEP SPACE 9	13900	REVOLUTION X	12900
DONKEY KONG COUNT.	14900	SECRET OF EVERMORE	14900
DONKEY KONG COUNT 2	14900	SMURFS	HIVJ
DONKEY KONG COUNT 3	14900	SMURFS 2	HIVJ
DOOM	9900	SOCCER KID	9900
EARTHWORM JIM	12900	SPAWN	11900
EARTHWORM JIM 2	12900	SUPER BATTLETANK	9900
GHOUL PATROL	7900	SUPER MARIO WORLD	9900
HAGANE	7900	SUPER PUTTY	5900
INCREDIBLE HULK	10900	SUPER RETURN OF JEDI	11900
KILLER INSTINCT	9900	SUPER TURRICAN 2	12900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	TRUE LIES	14900
LOST VIKINGS	9900	YOSH S ISLAND SUP. MARIO 2	9900
MOHAWK & HP JACK	HIVJ	WEAPONLORD	12900
NBA LIVE 97	14900	WILD GUNS	9900
OBLIX	HIVJ		

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD 19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUNNERS	5900
NFL 94 FOOTBALL	5900	SOCKET	7900
ONSLAUGHT	6900	SUBTERRANIA	5900
OUTRUN 2019	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	MS PACMAN	7900
BATTLE FRENZY	6900	NBA JAM T.E.	7900
BEAVIS & BUTT-HEAD	7900	NBA LIVE 96	12900
BONANZA BROS	5900	NBA LIVE 97	13900
BUBBLE & SQUEAK	6900	NHL HOCKEY 96	11900
CANNON FODDER	6900	NHL HOCKEY 97	12900
CHESTER CHEETAH	5900	OTTIFANTS	8900
CLASSIC COLLECTION	9900	PAPERBOY	7900
COMIX ZONE	5900	PINOCCHIO	12900
DEEP SPACE 9	12900	PITFALL	5900
DESERT STRIKE	6900	REAL MONSTERS	7900
DRAGON'S REVENGE	7900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
DYNAMITE HEADY	9900	SHADOW OF BEAST II	4900
EX MUTANTS	6900	SHAD FU	5900
EXO SQUAD	11900	SMURFS 2	11900
FIFA 97 GOLD	13900	SPARKSTER	9900
GARFIELD	5900	SPYROU	7900
GLOBAL GLADIATORS	5900	SPOT GOES TO HW.	12900
GREEN DOG	4900	SUPER SKIDMARKS	11900
HOOK	7900	SUPER WRESTLEMANIA	4900
INC. CRASH DUMMIES	7900	SUPERSTAR SOCC. DEL.	13900
IZZY'S QUEST	11900	THOMAS TANK ENGINE	7900
JAMES POND II	5900	TOYS	5900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	TOYSTORY	12900
LIGHT CRUSADER	6900	ULT. MORTAL KOMBAT 3	13900
LION KING	7900	VECTORMAN	5900
MARSUPIAMI	5900	VIRTUAL BART	5900
MEGA MAN WILLY WARS	11900	ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900

AMIGA

JÁTÉKOK

BANSHEE-A1200	4999	PREMIER MAN 3 MULTI E.	2999
BUB'S BAD DAY	1999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
BRIAN THE LION-A1200	3999	RISE OF ROBOTS ASO+	4999
DENNIS AGA	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
FIELDS OF GLORY AGA	3999	SEEK AND DESTROY	3999
GLOOM AGA	3999	SENSIBLE GOLF	5999
KICK OFF 3 AGA	2999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
KILLING GROUNDS AGA	4999	SUBWAR 2050 AGA	2999
LION KING AGA	6999	SUPER SKIDMARKS	3999
MICROPROSE GOLF	3999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
OUT TO LUNCH	2999	XTREME RACING AGA	3999
PLAN 9 FROM OUTER S.	1999		

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND 999 TOKI 999

ROBOCOP 3 999

KAZETTÁK

ACROJET	699	NIGHTSHIFT	299
ALIEN 3	999	NINJA RABBITS	699
ARMALYTE	699	OUTRUN	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARDON	699	PIRATES	999
CALIFORNIA GAMES	699	O10 TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEDEX	299
CONTINENTAL CONQUE	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	999	ROBOCOP	299
DELTA	299	ROOLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SKATN USA	699
GAMES WINTER EDITION	699	SOCCER DOUBLE 2	299
GEMINI WINGS	699	SOLO FLIGHT	699
GO FOR GOLD	299	ST DRAGON	699
HEROES OF THE LANCE	699	STRIDER 2	699
HUNTERS MOON	699	SUMMER CAMP	299
LAST VB	699	SUPER SCRAMBLE	699
LED STORM	699	SWIV	699
LEMMINGS	1999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
MC DONALD LAND	999	TIGER ROAD	699
MICROPROSE SOCCER	699	TITANIC BLINKY	699
MOONWALKER	699	TURRICAN	699
MULTIMIX vol. I	299	WINTER GAMES	699
MULTIMIX vol. IV	299		

LEMEZÉK

POPEYE COLLECTION	599	NARCO POLICE	999
-POPEYE 1,2,3		NEW ZEALAND STORY	999
		NEWCOMER	999
POSTMAN PAT COLL.	599	NO LIMIT	999
-POSTMAN PAT 1,2,3		NORTH & SOUTH	999
A KASTELY	999	OPERATION HORMUZ	499
ACTION FIGHTER	699	OPERATION NEPTUN	999
ALIEN 3	999	PINK PANTHER	999
BAL	999	POLE POSITION F1	999
BEURAGO RALLY	999	PREDATOR	999
BOOM	999	RAMBO 3	999
BUDOKAN	999	RETURN OF THE JEDI	999
CAPTAIN RIZZ	999	ROADRUNNER	999
CHUCK ROCK	999	ROBOCOP	999
COMMANDO II	999	ROBOCOP 2	999
CRAZY CARS 3	999	ROOLAND	999
CREATURES	999	RUNNING MAN	999
CREATURES 2	999	SHADOW DANCER	999
DALEX ATTACK	599	SHADOW WARRIOR	999
DARKMAN	999	SHINOBI	999
DIE HARD	999	SKILL & CROSSBONES	999
DOUBLE DRAGON 3	999	STAR WARS	999
DYNASTY WARS	599	STEIGAR	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	STREET FIGHTER 2	999
ENIGMA FORCE	999	STREET ROD	999
F16 COMBAT PILOT	999	SUBURBAN COMMANDO	999
FACE OFF HOCKEY	999	SUPER MARIO	999
FERRARI F1 CHALL.	999	SWORD OF HONOUR	999
FINAL FIGHT	999	TEENAGE M NINJA TURT.	999
FLIMBO'S QUEST	999	TERMINATOR 2	999
FOOTBALL MANAGER 3	999	TEST DRIVE 2	999
FORT APOCALYPSE	999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
FOX FIGHTS BACK	999	TIME MACHINE	999
GAZZA 2	999	TIME SCANNER	999
GOLDEN AXE	999	TOM & JERRY 2	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	TOTAL RECALL	999
HAMMERFIST	999	TURBO CHARGE	999
HUDSON HAWK	799	TURBO OUTRUN	999
JAMES POND 2	999	TURRICAN II	999
JAWS	699	TUSKER	999
JUDGE DREED	999	USAGI	999
LAST NINJA 3	999	VENDETTE	999
LETHAL WEAPON	599	WATER POLO	999
LICENCE TO KILL	999	WEST BANK	999
LONG LIFE	999	WHO DARES WINS	999
LOTUS ESPRIT	999	WHO DARES WINS 2	999
MC DONALD LAND	999	ZORRO	999
MIKEY MOUSE	999		

ANGOL LÚSÁGOK

PC GAMER	1599	EGM2	999
PC FORMAT	1599	GAME PRO	999
EDGE	999	SEGA SATURN OFFICIAL	999
EGM	999	PSX OFFICIAL+CD	1999

GAME GEAR

JÁTÉKOK

BATMAN & ROBIN	8900	SONIC DRIFT RACEE	7900
F1	8900	SONIC PINBALL	4900
ITCHY SCRATCHY GAME	3900	SPACE HARRIER	5900
MEGA MAN	7900	VR TROOPER	7900
POWER DRIVE	7900	WIZARD PINBALL	8900
PRIMAL RAGE	7900	WWF RAW	5900

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTEK NÉLKÜL 11999

JÁTÉKOK

4 IN 1 FUNPACK II	3900	PINBALL MANIA	5900
ALADDIN	6900	PINOCCHIO	7900
ALIEN 3	6900	POP UP	2900
ASTERIX	6900	PRIMAL RAGE	6900
DENNIS THE MENACE	6900	QUARTH	2900
DIG DUG	2900	RACE DAYS	8900
DONKEY KONG LAND	6900	ROBOCOP VS TERM.	6900
DONKEY KONG LAND 2	7900	SMURFS	HIVJ
FIST OF NORTHSTAR	5900	SMURFS 2	7900
GAUNTLET II	3900	STOP THAT ROACH	2900
IRONMAN XO MANOWAR	6900	STREET RACER	8900
JUNGLE STRIKE	6900	SUPER BATTLE TANK	6900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	SUPER MARIO LAND 2	6900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	SUPER MARIO LAND 3	6900
LION KING	6900	SUPER MARIO PICROSS	5900
LUCKY LUKE	HIVJ	TARZAN	6900
MONSTER MAX	6900	TRUE LIES	6900
MORTAL KOMBAT III	6900	WATERWORLD	6900
NIGEL MANSELL	6900	WORMS	7900
OBLIX	6900	WWF RAW	5900

CD 32

JÁTÉKOK

AKIRA	3999	INTER KARATE +	999
ALFRED CHICKEN	2999	LOTUS TURBO CHALL.	4999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	MYTH	2999
BUBBA AND STIX	4999	NIGEL MANS. WORLD CH.	4999
CHUCK ROCK	3999	PREMIERE	3999
CHUCK ROCK II	2999	PROJECT X & F17	3999
D GENERATION	3999	STRIKER	4999
DEEPCORE	2999	SUPER METHANE BROTH.	2999
DISPOSABLE HERO	2999	SUPER PUTTY	1999
DRAGON STONE	3999	SUPERFROG	2999
FIRE AND ICE	3999	SURF NINJAS	999
FLY HARDER	2999	ULTIMATE BODY BLOWS	5999
FURY OF THE FURIES	3999	UNIVERSE	3999

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN +
1 CONTROL PAD
69999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 49999,-

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD

49999,- HELYETT

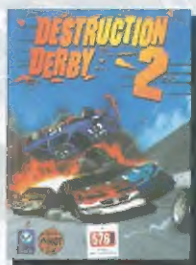
MINDÖSSZE: 39999,-

SOFTWARE

INFORMÁCIÓKÉRT HÍVJ A 11-26-415-ÖS TELEFONSZÁMOT

Játssz te is magyarul!!

Az 576 KByte gondozásában magyarul, illetve magyar nyelvű kézikönyvvel megjelent PC CD-ROM-ok:



Éld ki agresszív hajlaimaid az új KRESZ-szabályzat alapuló eredeti ronczerkőben.



A XXI. század harci technikája a szimulátorok új királyában. (EF2000+TACTCOM misszion disk)



A világ legjobb Formula-1 autóversenyszimulátora, elképesztően kidolgozott grafikával.



Vértaggyasztó küzdelmek, halálos párvíadók a legsötétebb kőkorszak idején.



A világ legnépszerűbb fantasy kártyajátékának számítógépes feldolgozása a Microprose-től.



Forgatógép grafikájú kalandjáték az ötödik testőr kalandjairól MAGYAR nyelven.



Észvesztő szövegjáték a pokolba vezető, rettentő sötét szögletben.



Sötét erők küzdelme a galaktikus űrben. A legmodernebb technológiával készült interaktív film.

POWERPLUS

1942 Gold	3999,-
1944 Across the Rhine	3999,-
Civilization	3999,-
Colonization	3999,-
F14 Fleet Defender Gold	3999,-
F15 Strike Eagle III.	3999,-
Fields of Glory	3999,-
Formula One GP	3999,-
Grand Prix Manager	3999,-
Pirates Gold	3999,-
Railroad Tycoon Deluxe	3999,-
Top Gun	4999,-
Transport Tycoon Deluxe	3999,-
UFO: Enemy Unknown	3999,-
X-COM	3999,-



Húsvéti Snickers nyereményakció, ami megédesíti vásárlásodat az 576 KByte Shopokban!

A nyereményakció részletes feltételeit lásd a 47. oldalon!



Airborne Ranger	1999,-
Archer Maclean's Pool	3999,-
Birds of Prey	3999,-
Dune 2.	3999,-
Elf	1999,-
Football Glory	2999,-
Grand Master Chess	2999,-
International Athletics	1999,-
International Soccer	1999,-
International Tennis	1999,-
Jimmy White's Snooker	3999,-
Lost Files of Sherlock Holmes	3999,-
Lotus 3.	1999,-
Nigel Mansell's World Champ.	1999,-
Pinball 2000	2999,-
Pushover	1999,-
Sleepwalker	1999,-
Super Cars International	2999,-
TFX	3999,-
Wing Commander	2999,-
Wizkid	1999,-
Zool	1999,-



Lemmings 3D	4999,-
Destruction Derby	4999,-
Ecstatica	4999,-
Wipeout	4999,-



Links 386CD	3999,-
Terminal Velocity	3999,-
Johnny Bazookatone	3999,-
Street Fighter 2.	3999,-
Thunderhawk 2.	3999,-
Rise of the Triad	3999,-
Witchaven	3999,-
Flashback	3999,-
Under a Killing Moon	3999,-
Big Red Racing	3999,-
Riddle of Master Lu	3999,-



11th Hour	4999,-
7th Guest	3999,-
Beneath a Steel Sky	3999,-
Cannon Fodder 2.	2999,-
Civil War	hívj!
Creature Shock	3999,-
Dark Forces	4999,-
Dawn Patrol	2999,-
Dawn Patrol: Head to Head	hívj!
Day of the Tentacle	3999,-
Flight Unlimited	hívj!
Full Throttle	4999,-
Hand of Fate	4999,-
Kyrandia 3.	3999,-
Lands of Lore	4999,-
Lost Eden	3999,-
Monkey Island 1+2.	4999,-
Navy Strike	4999,-
Overlord	3999,-
Rebel Assault	4999,-
Sam&Max Hit the Road	3999,-
Screamer	hívj!
Sensible World of Soccer	hívj!
Sim City Enhanced	3999,-
Terminator: Future Shock	hívj!
Tie Fighters Collection	4999,-
Tilt	3999,-
X-Wing Collectors	4999,-

Árunk a 25% ÁFA-t már tartalmazzák!

tartalom

VIII. ÉVFOLYAM,

KRUSH, KILLED'N'DESTROY (PC)	8
M.A.X. (PC)	10
WAGES OF WAR (PC)	13
TOMB RAIDER (PC)	14
TOBAL NO1 (PS)	17
CIV II.: EVOLUTION (PC)	18
DRAGON LORE II. (PC)	19
S.P.Q.R. (PC)	22
PERFECT WEAPON (PC)	24
SECRET OF EVERMORE (SNES)	26
QUAKE: AFTERSHOCK (PC)	28
ECSTASICA 2. (PC)	30
LOMAX (PS)	32
STAR CONTROL 3. (PC)	33
HUNTER HUNTED (PC)	34
CITY OF LOST CHILDREN (PS)	36
LITTLE BIG ADVENTURE (PS)	36
COOL BOARDERS (PS)	37
FIFA'97 (PS)	37
JET MOTO (PS)	38
PINBALL GRAFFITI (SAT)	41
DRAGON HEART (SAT)	41

PC-HÍREK	4
KONZOL HÍREK	6
TREND: A C&C CSALÁDFA	7
CINKELT LAPOK	42
CSEVEGŐ	44
ÉRKEZÉSI OLDAL	46

CITY OF LOST CHILDREN (PS)	36
CIV II.: EVOLUTION (PC)	18
COOL BOARDERS (PS)	37
DRAGON HEART (SAT)	41
DRAGON LORE II. (PC)	19
ECSTASICA 2. (PC)	30
FIFA'97 (PS)	37
HUNTER HUNTED (PC)	34
JET MOTO (PS)	38
KRUSH, KILLED'N'DESTROY (PC)	8
LITTLE BIG ADVENTURE (PS)	36
LOMAX (PS)	32
M.A.X. (PC)	10
PERFECT WEAPON (PC)	24
PINBALL GRAFFITI (SAT)	41
QUAKE: AFTERSHOCK (PC)	28
S.P.Q.R. (PC)	22
SECRET OF EVERMORE (SNES)	26
STAR CONTROL 3. (PC)	33
TOBAL NO1 (PS)	17
TOMB RAIDER (PC)	14
WAGES OF WAR (PC)	13

S.P.Q.R.

"Minden út Rómába vezet!" - de a császárkori Róma útvesztőiben csak a legkiválóbb magádetektiív igazodhat el.

22. oldal



STAR CONTROL 3.

Új sci-fi stratégiai játék a Masters of Orion után szabadon, némi üggyességi beütésekkel.

33. oldal



DRAGON LORE II.

Werner von Wallenrod, a Sárkányherceg végtelen kalandjai a Cryo új fantasy-játékában.

19. oldal

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226

Nyomdás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/03-66-22)

Feladás vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132.

AKTUÁLIS

TOMB RAIDER

Még nem tudni, hogy az én játéka, vagy az értized játéka-síflusa lesz-e - de hogy állati jó, az biztos!

14. oldal

KKND

Fergeteges Command & Conquer- és Mad Max-turmix SUGA-ban.

8. oldal

"Óvakodj március idusától!" - jósolták Julius Cae-searnak, pedig ő nem is volt 576 KByte előfizető. Még mielőtt bármit is mondanék, szeretném megköszönni, hogy ilyen szép nagy kitöltött kérdőívet küldtetek vissza (meg kitöltetlen, amire tetszés szerint azt írhattam, amit akartam). Következő számunkban ki fogja értékelni őket, és az sem elképzelhetetlen, hogy az összesítés után drámai bejelentésekre fogok vállalkozni. (Vagy tragikomikusra, az majd addigra eldől.)

Mostani számunk játékaikat szemlélve, elégedetten konstataáltam, hogy lassan kezdenek beérni azok a fejlesztések, amelyeket a Command&Conquer sikerre indított annak idején útjára (ld. KKND és M.A.X.). Vettem magamnak a bátorságot, hogy ennek öröme össze is állítsam a családfáját is. Kicsit megkésve bár, de törve nem, szakítottunk némi helyet azon sorstársainknak is, akik hozánk hasonlóan alámerültek Lara Croft kalandjaiba - és azóta sem sikerült előkecmeregniük a TOMB RAIDER-ből. Hivatásos (és hivatalan) kalandorok kellemesen eltölthetik idejüket a DRAGON LORE folytatásával, az S.P.Q.R.-ben pedig akár együtt énekelhetik a jó öreg Elvis-szel a "Love Me, Render" c. nótát. Még egy csomó mondanivalóm lett volna, de sajnós a KKND-manus széles vállalai elfoglalják a helyet előlem, szóval félbe-szakítom magamat.

CO₂
(Most vagy é g t e m ,
vagy le-
fénymá-
soltam
maga-
mat.)



APRÓSAGOK

☞ Oszlik az istenek serege! Peter Molyneux a Bullfrogtól már tavaly bejelentette, hogy elege van az Electronic Artsból, februárban pedig talán minden idők leginvenciósabb producere, Sid Meier hagyta ott a Microprose-t, hogy három egykori munkatársával megalakítsa Firaxis nevű saját vállalatát.

☞ Valószínűleg erősen hozzájárult a Diablo eladási sikereihez, hogy három héttel a megnyitása után már több mint 120.000 látogatója volt a **Blizzard** online játékszolgáltatásának, a **Battlenet**nek a Hálón, akik 1.6 millió partit nyomtak le egy idő alatt. Nyilván azért így "elenyésző" az érdeklődés, mert csak munkaidőben tartottak nyitva...

☞ A **Phillips Media** február közepén elhibázott terjeszkedési politikájának köszönhetően rövid nyüglődés után végleg klszenvedett. A PM teljesen kivonul az európai számítógépes szórakoztatóiparból, és az összes futó fejlesztését (mintegy 10-15 projekt), valamint érdekelt-ségét – köztük például a német Bomico-val – három hónapon belül átadja a francia/angol **Infogrames**nek. Down in the Dumps...

☞ Kezdenek megjelenni az első igazán nagy marhaságok a Meten szűrőző sznoboknak. Szép példa erre az **Internet Remote Control**, ami egy trackballt és 12 programozható billentyűt tartalmazó kis kézi készülék. Hogy mire való? Arra, hogy a hintaszékben ülve is birizgálhasd kedvenc browseredet, ne kelljen felállni, és odamenni az egérhez. 50 fontot még Lipót bácsinak is megér.

☞ Az **Electronic Arts Strike**-jai elég nagy sikert arattak PC-n és konzolon egyaránt, így tehát elég érthetően, hogy az EA három hónappal a munka megkezdése után teljesen leállította a **Soviet Strike** PC-változatának fejlesztését. Hacsak nem hívnak sztrájkőröket, a **Soviet Strike** csak konzolokon lesz játszható.

☞ **Alekszej Pajtylinov**, a Tetris orosz származású szerzője a Microsoft egyik játékgyártó divíziójához szerződött, ahol logikai játékokat fog kreálni. Nyilván ez Billyék első lépése egy játékosan felhasználóbarát Win2000 felé: lehet, hogy 10 percnyi biztonságos működéshez be kell majd iratkozni a hi-score táblára.

PC - HÍREK

MIRAGE

Kis fejlesztők is alkothatnak kellemes kis játékokat. Ezt a tételt igyekezik bizonyítani a **Mirage Theatre of Pain** is, ami az első képek és a demoja alapján talán még akár a **Mortal Kombat** trónját is megindíthatja. Klasszikus verekedős játék, kivételesen nem játéktérrel alappal, latin nevű szereplőkkel, speciális támadásokkal és valami elképesztően kidolgozott és – P133-on – viszonylag gyors grafikai kivitelezéssel.



Theatre of Pain

ELECTRONIC ARTS

Egyelőre még nem az NHL'98 van soron. (Mindent a maga idején.) Ha **Soviet Strike**-unk nem is lesz tőlük, egy rakás alfa-verzióval azért megleptek bennünket ebben a hónapban. Megjött a **FIFA Soccer Manager** (áprilisban kicsit fel is boncolgatjuk), valamint a **Need for Speed 2**. Utóbbi Win95 alá, ami nagyon nagy áldás, mert így legalább nem túl egyszerű elindítani ("Lose95"). Egyelőre csak a 320*200-as verzióhoz volt szerencsénk, tehát félreértések elkerülése végett a képet most inkább mellőznénk. Mutatunk helyette egy másikat, ami azt az egyszeri játékost mutatja, aki elkezdett játszani az **Ultima**-sorozattal, és az 5. része tájékán végelgyengülésben meghalt. Az **Ultima** részeinek tervezésénél nyilván a Dallas c. mélyenszántó sorozat lebegett az Origin előtt, mert nekem nagyon úgy tűnik, hogy ha 14 évig nem akarták abbahagyni, akkor most már nem is fogják soha. Ami a szerepjátékok komálói-



Ultima IX

nak nem is baj. Az **Ultima IX: Ascension**ban folytatódna Avatar kalandjai Britannia fantasy-birodalmában. Az új rész – szokás szerint – teljesen új engine-t kapott. Az átvezető képeket és a háttereket teljes egészében Silicon Graphicsen renderelték le, maga a játék pedig teljesen átvonult izometrikus 3D-be, változtatható kameraállásokkal, poligonokkal. A játékon az elődeikhez hasonlóan nyilván tíz perc alatt végig lehet kocogni, hiszen mindössze 256*256 képernyőnyi a terep (plusz egy-két dungeon, de az már nem oszt-nem szoroz).

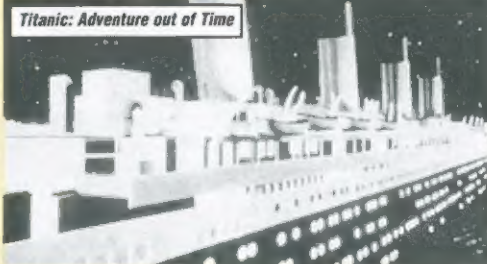
PHILLIPS MEDIA

A Phillips Mediat nem igazán zavarja, hogy csődbe ment, reklamenedzserei buzgón folytatják tovább a már megkezdett kampányait. A legnagyobb súlyt a hamarosan megjelenő **UEFA Championship League 1996/97**-re fektetik, amelyet az UEFA hivatalosan is támogat (gondolom, a régi UEFA-szponzor Phillips leányvállalata sem véletlenül kapta meg a licencjogokat). A játékot a fociprogramok fejlesztésében már igen szép tapasztalattal rendelkező **Krisalis** készíti. Megtalálhatjuk benne a Bajnokok Ligája jelen szezonjának összes csapatát, de tetszés szerint akár 32 ország csapatait is versenyeztethetjük egymás ellen, illetve egy editor segítségével összeállíthatjuk kedvenc csapatunkat. A grafika poligonokra épül, a hat fényforrásból megvilágított szereplők mozgásának animációjához pedig a **Sheffield Wednesday** két játé-

Se szeri, se száma azoknak a médiáknak, amelyek az 1912-es első útján elsüllyedt luxus óceánjáró, a **Titanic** története megihletett. Kézenfekvő, hogy a számítógépes adaptációt sem túl sokáig kerülhette el: a **Titanic - Adventure out of Time** egy grafikus kalandjáték,



Titanic: Adventure out of Time



Titanic: Adventure out of Time



UEFA Championship League 96/97

kosa szolgáltatotta a "mintát". Csak hab a torta tetején, hogy a játék reklámkampányához **Gianluca Vialli** is sikerült leszerződnie. A játék megjelenése PC-n már márciusban, PlayStationön és Saturnon az év második negyedében várható.

amelyben egy angol titkosügynök szerepébe élhetjük bele magunkat, közvetlenül a jégheggyel történő összeütközés előtti éjszakán. A játékban bejárhatjuk az egész hajót, és bár a renderelt helyszínek szerepe elsősorban a szórakoztató látvány, mégis a luxus-kabinok berendezésétől kezdve a kapitányi hidig tökéletesen élethű rekonstrukciója a legendás hajónak. A **Titanic** megjelenését eredetileg '96 novemberére ígérték, de különböző taktikai okok miatt csak idén tavasszal várható.

Joystick-gyilkosok meglegedettségére szolgál majd a **QAD**, amely nevének jelentésével ('A rombolás kvintesszenciális művészete') és szlogen-

jevel ('Semmilyen sztorit nem akarunk mesélni') már jelzi, hogy nem igazán a szellemi értékeink fejlesztését hivatott szolgálni. Ez egy csini kis shoot'em up, és igazi érdekességét az új **Polar Sprout 3D**- és **GeoScape** landscape-technológiája jelenti, amely gyorsaságát tekintve – már



QAD

LEGALÁBBIS FEJLESZTŐI ÁLLÍTÁSA SZERINT - EKVIVALENS AZ EGYMILLIÓ POLIGON/MÁSODPERC SEBESSÉGŰ KÖRNYEZETTEL, ÉS A KÖRNYÉKEN NINCS EGY DARAB POLIGON SEM! Na, erre azért kíváncsi vagyok. (Meg arra is, hogy milyen kiszerelésű PC-n mérték ezt a sebességet.) A kategóriából adódóan természetesen PSX- és Saturn-változat is várható.

GT INTERACTIVE/QUAKE-KLÓNOK

Talán nem túlzás, ha azt állítjuk, hogy a Doom és a Quake jelen pillanatban a földkeregség legismertebb és legnépszerűbb játéka. (De ha túlzás, akkor is azt állítjuk.) John Carmack és a többi fickó az id Software-nél örökre beírták magukat az elektronikus szórakoztatóipar történelemkönyvébe, nemkülönben az ebből élők kicsiny noteszába, hiszen tulajdonképpen manapság nincs is olyan jelentősebb fejlesztő-, kiadó- vagy terjesztő vállalkozás, akiknek a repertoárjában nem szerepelne néhány ilyen típusú játék. A Quake-láz tovább folytatódik, tehát épp itt az ideje körbenézni, mi várható ebben a kategóriában idén.

A játék rugalmas kiépítése folytán már rengeteg házilag barkácsolt Quake-szint bolyong a Föld kerekén ide-oda, köszönhetően elsősorban az Internetnek. (Kedvencem például a Qsoccer, ami ötvözi egy deathmatch lenge báját egy Fradi-UTE rangadó nyugodt légkörével.) Ilyenket aztán különféle cégek szépen összegyűjtögetnek, és egy 100%-ig nem-hivatalos CD-n áruba is bocsátanak. Ezen pályák minősége eléggé vegyes képet mutat. Talán ennek köszönhető, hogy februárban szépen elkezdtek megjelenni az id Software által elismert, illetve gyártott küldetések. Példának okáért rögtön itt van a Q!Zone for Quake, ami három vadonatúj Quake-epizódot tartalmaz az id áldásával. Még nagyobb áldás kíséri az id saját fejlesztéseit, amelyek február



Scourge of Armagon

25-én jelentek meg Quake Mission Packs No. 1&2 címmel, és az eddigi egyetlen hivatalos Quake-kiterjesztések. A Scourge of Armagon és a Dissolution of Eternity alcímre halgató pakkok egyaránt 15-15 új szintet (meg egy titkosat) tartalmaznak, amelyeken felvonul az összes olyan lény, ami egy átlagos kábítóserfogyasztó álmaiban csak előfordulhat.



Dissolution of Eternity

Mint a Quake-licenc jogos tulajdonosa, a GT természetesen az id-n kívül egyéb fejlesztőkből is kihajszol néhány klónt. Itt van például egy új ígéret az Epic Megagamestől, az Unreal, ahol nagyon sokat dolgoztak a játék grafikai megjelenítésén, különös tekintettel a fényeffektekre. Víz csillog a mennyezeten, a folyók falán sejtelmes fények villóznak, a

fáklák füstöt eregetve kormozzák a falat, stb. A 640*480-as megjelenítés és a Pentium processzor természetesen szinte



Unreal

már magától értetődik, de a játék már használni fogja az új MMX-technológia nyújtotta lehetőségeket is. Minden szörny minimum 300 poligonból épül fel, és az eddigiekhez képest némi értelem is költözik beléjük: ha megsebesülnek, akkor esetleg olajra lépnek és megvárják a támadásra alkalmas pillanatot. A játék eredetileg szintekre van osztva, de tulajdonképpen folyamatos, hiszen Hexen-módjára simán átböklészhatunk egy másikkra. Az Unreal megjelenését az év elején eredetileg május magasságára ígérték, de ez az időpont már februárban augusztusra tolódott.

Ha már az előbb úgyis megemlítettük, folytassuk a GT másik zászlóshajójával, a Hexen 2-vel. (Erről a múltkoriban mintha már lett volna szó, de sebjaj: ismétlés a tudás anyja!) A Raven volt az első fejlesztő, aki az id-től annak idején megkapta a Doom-engine-t, és ugyanígy jártak a Quake-ével is. Talán kis japánok is vannak alkalmazottaik sorában, mert nemcsak hogy gyorsan tanulnak, de rendszerint azonnal tovább is fejlesztnek mindent. A Hexennel és a Heretic-kel nemcsak hogy új elemeket hoztak a már



Hexen 2

megszokott Doomba, de az egészet még nyakon is öntötték némi szerepjáték vonásokkal. A Hexen folytatása a Quake-engine-nel tehát rendkívül izgalmasnak ígérkezik. Az új történet várhatóan 3D szintből fog állni. Négy karakterosztály közül választhatunk, mindegyik öt-öt különböző fegyverrel, amelyek legtöbbje természetesen menet közben fejleszthető. A pályák közül eddig csak egy olyat sikerült megkukkantani, amely egy katedrálisban helyezkedik el, de az grafikai izelítőnek bőven elég volt. Most már csak a megjelenésére kell várni, ami nyár elejére tehető.

Mivel jóból is megárt a sok, épp itt az ideje, hogy lezárjuk a GT Quake-klónjai közötti körutazásunkat két rövidke hírrel: a karácsonyi nagyszezzonra várható a Quake 2., amelynek megjelenését némileg megelőz egy másik klón, a Prey megjelenése. Különösebb infokat még nem sikerült begyűjtenünk róluk.

A GT természetesen nemcsak Quake-ekkel teríti be a világot, több vasat is tart a tűzben. Néha kaalandos területekre merészkedik (ld. S.P.Q.R. ebben a számbunkban), néha stratégiával próbálkozik (ld. Vikings a következő számbunkban), néha pedig frappáns Mortal Kombat-koppintással próbálja elnyerni a nagyérdemű kegyeit, valamint pénzét. A War Gods "története" (mert olyan is van ám neki) a titokzatos Ásvány körül bonyolódik, ami bármilyen történelmi korban mutáns harcosokat gyárt mindenkiből, aki csak érintkezésbe kerül vele. Így jár Anubis, az egyiptomi sírrabló, Vallah, a viking harcosnő, CY-5, a cyborg – és a többiek is természetesen szépen sorban, szám szerint tízen. Szerencsés véletlen során ezek összekerülnek – és innen már ismerős lesz a dolog mindenkinek, aki tudja, hogy a Mortal Kombat nem egy fogkrémárka. Természetesen minden karakternek megvannak a magas kis speckói, fataliták, stb. A feladat meglepő: győztesen kike-



War Gods

rülni a párvialadokból. A megjelenést elméletben (szokás szerint) januárra ígérte volt a GT, ahhoz képest már rendesen csúszik (szokás szerint).

Most pedig következék a nap fénypontja! Az idősebbek talán még emlékeznek a jó öreg 64-esen és Spectrumon futó Spy vs Spy 1-2.-re. (Van annak már vagy 10-12 éve...) Akik mégsem, azok nagy dologról maradtak le. A játékban két botcsinálta kém szórakozott egymással osztott képernyőn, egy teljesen (un)real 3D házikó szobáiban, ahonnan öt tárgyat kellett összegyűjteni (vagy a másiktól elvenni),



Prey

hogy egy biplánon leléphessenek a helyszínről. A konkurrens kémnek különféle becses tárgyak elhelyezésével kedveskedhettünk (vizesvödör az ajtó tetejére, bomba a kukába, stb.), ha pedig a két kém egy szobába került, esernyőt rántottak és kezdetét vette a vérpezsdítő viadal. Hát roppant súlyos egy darab volt, két játékosal napokat játszottunk vele iskola helyett. Ezt a kis győngyszemet is kiadja a GT Spy vs Spy 3D, bár igen gonosz módon nem holnap, hanem csak az év végén. Nagyon fenem rá a fogam! Addig is előkaparom a szekrény aljából a 64-et, előhúzom kopott esernyőmet és átalakulok James Bonddá.

A Hitachi GD-1000 típusnéven megjelentette az első DVD drive-ot, ami egy CD-lemezen 17Gbyte adatot képes tárolni. Képzeld, milyen érzés lenne, ha Phantasmagoria 2, közben nem kellene állandóan lemezt cserélgatnetek. A cucc árát azonban nem írom le, mert félek, hogy átlógnék vele a szomszéd hasábjába.

A Virgin mostanában marha mérgecs a világra, de elsősorban az ELSPA-ra és a hollandokra. A mérgecs oka az Are you Ready & Alert c. nem hivatalos RA-küldetés lemez, amiről egyébként nemsokára bővebben is olvashattok. A Virgin gondja nem csak az volt, hogy a copyrighttal védett Red Alerthez kissé túlzottan hasonló nevet választott neki a kiadója, hanem az is, hogy a vásárlói őket nyaggatják különféle problémáikkal. Ez okból – a nagy forgalmazók közül elsőként – a Virgin megszakította együttműködését az ELSPA-val.

Elsősorban nyilván a Tomb Raidernek köszönhető, hogy az Eldes utolsó negyedévi bevétele 32 millió fontot tett ki – szemben a tavalyi ilyenkor elért 1.2 millióval.

BALATI
Computers
1146 Budapest,
Thököly út 88.

Alaplapok GA/MSI,
winchesterek, CD-k,
hangkártyák, GSM
tartozékok,
egyéb alkatrészek.
Internet szolg.
2000 Ft-tól.

Használt, működő
alkatrészeit
beszámítjuk.

Javítás, tanácsadás.
Vízszinteladók is
kiszolgálunk!
Kérje árlistánkat!

Tel./Fax:
341-5343,
06-20/264-507
Nyitvatartás:
H-P 9-17h-ig
Diákoknak
konfigurációból
5% engedmény!

APRÓSAĞOK

A GT Interactive leszerződött a Segával a Quake Saturn-változatának elkészítésére, de a PlayStation- és az N64-verziókra egyelőre még fejlesztőt keres. A Sega egyébként megszerezte a Duke Nukem 3D Saturn-jogait is.

Az Activision Apocalypse című, többmillió dolláros lövöldözős játékának főszerepére Bruce Willist szerződtette le. Bruce gyerek drágán adta az életét, mert 50%-ot óhajtott zsebre venni a várható bevételből. Mindenesetre szép kis páros: a simlis és a szende.

A Sierra is úgy döntött, hogy belép a konzolok piacára. Persze csak óvatos duhajok: egyelőre három játékának (Nascar, Last Dynasty, Cyber Gladiator) PlayStation-verziója kerül a boltokba – aztán majd meglátjuk.

A Virgin szövegíróje bejelentette, hogy az eredetileg szeptemberi megjelenéssel tervezett Resident Evil 2. megjelenése csúszni fog: Japánban karácsonyra már kapható lesz, de Pal-rendszerű átirata valószínűleg átcúszik a jövő évi elejére.

A Perfect Entertainment tavaly többek között a Wipeout Saturn-, és az Area 51 PlayStation-átírával több mint egymillió dolláros profitot ért el. Jelenleg két grafikus kalandjátékot (Big Kahuna és Space Babes), valamint a ManxTT és a FI-FA'97 Saturn-konverzióján dolgoznak.

A Sony leszerződött a Namcoval következő kilenc játékuk terjesztési jogaira, amelyek olyan neveket tartalmaznak, mint a Time Crisis, Point Blank és a Tekken 3.

Már kapható a boltokban a Net Yaroze fantáziánévre keresztelt konfiguráció, ami egy módosított PlayStation, egy PC, egy modem és egy C nyelvű fejlesztői környezet egybe. A Sony – nem utolsósorban üzleti szempontok alapján – a tehetséges közép- és főiskolásokat célozza meg ezzel az érdekes hibriddel, melynek segítségével mindenki nekiállhat saját PlayStation-játékait fejleszteni.

Az Eldosnak mostanában nagyon fut a szekere. Talán ez motiválhatta abban, hogy tárgyalásokat kezdjen a Chelsea FC futballcsapatával, amelynek esetleg '97 szeptemberétől fő szponzora lehet.

KONZOL HÍREK

FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION)

Mint az talán már ismert, az RPG játékaikról nevezetes SquareSoft tavaly otthagyta a Nintendot, s a továbbiakban PlayStationre fejleszti legújabb játékait. A Tobal No.1-ről ebben a számunkban olvashattok, ám amire a legtöbb RPG rajongó már epekedve vár, az a Final Fantasy sorozat újabb tagja. A játék külsőleg fantasztikusan fog kinézni: computer rendelt, elképesztően részletes háttérképek adják meg a futurisztikus környezet nyomasztó hangulatát, a figurák pedig texture mapped poligonokból épülnek fel, de ennek ellenére olyanok, mintha kézzel rajzolták volna őket. A programra tartalmilag sem lehet panaszkodni, amit méltóképp igazol az a tény, hogy a játékot először 2 CD-n akarták

kiadni, de a fejlesztői munka felénél az alkotók belátták, hogy csak 3 CD-n fog elférni. Ezen nem is csodálkozom, hiszen csak a zenéhez használt audio trackekből több mint 100 lesz. A program hamarosan, '97 második negyedére várható.



MANX TT (SATURN)

A játéktérmi szimulációk terén kétségtelenül a SEGA a császár. Legendás autóversenyek után pár hónapja jelent meg a Manx TT, amellyel a szó szoros értelmében versenymotorok nyergébe pattanhattunk, és csutkára húzhattuk a gázt. Végre megérkeztek az első fotók a készülő Saturn verzióból, amelyek – hogy enyhén fejezzük ki magunkat – elég impresszívnek; ismét legalább SEGA Rally minőségre számíthatunk. Arra a kérdésre azonban, hogy mi a helyzet a játéktérben megszokott 60 fps képfrissítéssel, még nem tudni a választ, bár a realitások talaján maradv

nagy valószínűséggel ez az érték a felére fog csökkenni. A játék megjelenésének időpontjáról még nincs információ.



DIGITAL DANCE MEGAMIX (SATURN)

A játéktérmi SEGA gépek Saturn konverzióinak nagymestere, az AM2 új oldaláról mutatkozott be: a Digital Dance Megamix című művük-



ben egy új japán pop-bálvány, Namie Amuro kapta a főszerepet. A játékot tulajdonképpen videoklip emulátornak nevezhetnénk, ugyanis annyi a dolgunk, hogy mialatt a texture mapped poligonokból megformált kis csinibaba a saját számaira riszálja magát, addig mi látványos háttérképet biztosítsunk neki, vagy átöltöztetjük a nekünk szimpatikus ruhákba. A játék tehát mindamellett, hogy igényesen megcsinált (például az egészet eleve magas felbontásban kell elképzelni), mégis csak egy újabb három napig tartó japán örület mintapéldája.

SOUL EDGE (PLAYSTATION)

Újabb játéktérmi verekedős sztár került átirásra PlayStationre, hiszen Japánban már meg is jelent a Soul Edge. Egy már klasszikus anyagról van szó: samurájok, páncélos lovagok, és késekkel felfegyverzett hölgyikék puhítják egymást. A konverzióval azonban talán túl sokat várt a Namco, minek köszönhetően még a Capcom Star Gladiator is megelőzte, ami pedig szemmel láthatólag ennek a játéknak a kissé gyengébbre sikerült klónja. A Soul Edge poligonos grafikája ma már nem tartozik az élvonalba, ezt azonban némileg pótolják a hihetetlenül sima animációk. Léven hogy ugyanaz a fejlesztő gárda áll a program mögött, mint a Tekkennél, a játék ugyanazokat a szolgáltatásokat nyújtja, plusz még beleraktak egy úgynevezett Edge Master üzemmódot. Ez egy story módnak felel meg, vagyis a küz-

delmek során egy heroikus történet bontakozik ki. A leg-egyedibb tulajdonsága játéknak, hogy hőseink fegyvereket is használnak, amelyek szintén sérülnek, így ha eltörnek, pusztán kézzel kell folytatnunk a bunyót. A játék Európába sajnos majd csak július felé érkezik meg.



ZELDA 64/N64 DISK DRIVE (N64)

A Mario játékokat leszámítva egyetlen játéknak sem volt akkora sikere SNES-en, mint a Zelda III-nak. Nos, eljött végre a 64 bites folytatás ideje: képzeljük el ugyanazokat a hatalmas, részletesen kimunkált világokat teljes 3D-be áthelyezve. A szerepjáték nem mindennapi volumenére jellemző, hogy ez a játék lesz az első között, ami a Japánban nemrégiben frissen bemutatott N64 Disk Drive-ot fogja hasznosítani. A lemezmaghajtó mágneses lemezei 64 Mbyte-ot (512 Mbitet) lesznek képesek tárolni, és ennek maximum a fele lehet írható memória. Igaz ez még mindig kevesebb, mint egy Saturn, vagy egy PlayStation CD kapacitása, de több mint egy N64 kártyaé. A Nintendo minimálisra akarta zsugorítani a töltési



időt: a gép adatátviteli sebessége egy 5.4X-es CD-ROM Drive-nak felel meg. Noha manapság már 8x-os vagy 12x-es sebességű CD-ROM drive-ok is kaphatók, az belátható, hogy egy olyan rendszer, ami 200\$-ért még írni is tud, valóban főnyeremény. A gép a N64 alatt kapott helyet, tehát a kártya port szabadon maradt, vagyis elképzelhető, hogy például kiadnak egy játékot kártyán, és az elkövetkezendő években kiegészítő lemezekkel teszik aktuálissá. A Zelda és a Disk Drive



megjelenése '97 második félévére prognosztizálható, addig is ízelítőül íme róluk egy-egy fotó.

Néha új a nap alatt. Ez egy közfelfogás, de igaz. Emlékezzünk csak a Doom-klónok hosszasan kígyózó sorára. Mostanában egy új(abb) téma a sláger, nevezetesen a real-time stratégia. A Command & Conquer és a Warcraft 2 új fejezetet nyitott ebben a sajátos kategóriában, és ennek köszönhetően sorra jelennek meg a klónjaik (pl. 2). Ennek az esemény-sorozatnak közvetve én is részese vagyok, az őcsém ugyanis naphosszat kizárólag ilyenekkel játszik (már ha hajlandó vagyok átengedni a terepet focizás után). Egy idő után már én is kíváncsi lettem, hogy a Red Alert után még mi újat akarnak adni a népek – és ehhez pont kapóra jött a KRUSH, KILLED 'N' DESTROY, vagy röviden: KKND.

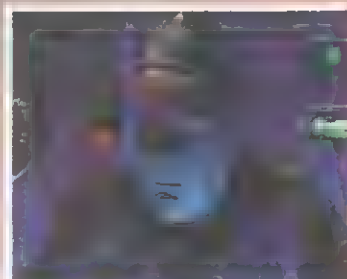
A történet rendkívül egyedi: a nem is olyan távoli jövőben egy nem elég alapos nukleáris háború után az emberiség két alfajra oszlik, a "normális" emberekre – a túlélőkre – és a mutánsokra. Mindkettő uralomra tör a bolygó felett és ez véres csatákban nyilvánul meg. (Egy ilyen érdekes mutáns fajjal már én is találkoztam egyetem számítógépterem környékén:ők – elmondásuk szerint – a "rendszergazdák" klónjába tartoznak...) A játékba természetesen bármelyik felet irányíthatjuk. A küldetések előtt nagyon jó minőségű nagyfelbontású videóknál tájékoztat az épp aktuális feladatról a parancsnokunk. Mivel csak szóban kapjuk az ukázt és a terminálon lefutó szöveg használható infót nem tartalmaz, nem árt egy cseppnyi angoltudás (hm, ezt visszavonom, egy ilyen játék-nál nem olyan nehéz kitalálni, hogy mi a feladat...). A játéktérbe cseppentve kellemes meglepetés fogad minket: ez bizony győ-

nyörően kidolgozott SVGA grafika és nem múzaj hozzá WIN95 sem! Szerintem maguk az egységek és a táj (ez még inkább – főleg a tértartások miatt: hidak, sziklák alkotta boltívek alatt mehetünk át, stb.) is legalább olyan jól meg vannak rajzolva mint a Red Alertben, egyedül a menü nem olyan tetszetős, kissé túl apró ikonjai vannak. Mindenestre ennek is megvan az előnye, ugyanis sokkal nagyobb terület látnunk be, ami egy valós idejű stratégiánál, ahol a közgyorsaság és a reakcióidő is számít, igencsak nagy pozitívum. Igen ötletes, hogy gombnyomásra jön elő a menü többi része – valószínűleg épp az ímént említett okok miatt. Amúgy a programról szinte ordít, hogy hennan loptak, ugyanis az irányítás teljesen megegyezik a C&C-ével, bár az igazán szakavatottak (őcsém) szerint bosszantóan hiányzik a Guard parancs (az egység egy bizonyos területet bejárka és minden feltűnő ellenségre haladéktalanul tüzet nyit) és a csapattagok-kénti ugrálás lehetősége. Az szintén egy érdekes és jó újítás, hogy a jobb egérgomb nyomvatartása mellett nagy sebességgel scrollozható a képernyő, így a térkép túlfelőlén megtámadott egysége-

inknek nem csak a hamvasztására érkezünk oda. Maga a "stratégia" rendkívül egyszerű irányelveket követ: fel kell építeni egy olajfűrő tornyot, ahonnan a nyersanyagot a finomítóba szállítjuk, és ebből természetesen egy kalap pénzt keresünk. A pénzből új egységeket, épületeket vehetünk. Kicsit ismerős, ugye? (Ha az olaj szót a tiberiummal helyettesítjük, egy C&C leírásba is befért volna a mondat.) No persze ez nem megy olyan könnyen, ugyanis nyersanyag felőhelyeink ellentelünk elsődleges célpontjai lesznek. Éppen ezért van szükség a védő/támadó őrtornyok/harcijárművek gyártására és használatára. A járművek nem annyira egy komoly hadsereg, inkább valami utcai maffia vagy egy afgán szabadságharcos kommandó fegyver-
mad alert

nálját idézik (ez súlyozottan igaz a mutánsokra), egy-két komolyabb járművön kívül mindössze géppuskával, lángszóróval és a jó öreg páncéllökkel felszerelt terepjáróról van szó. Mindez csak az első pár küldetésnél van így, később megjelennek a méretesebb monsterek is. A gyalogos egységek száma kezdetben 3-4, a kopaszokon kívül itt is lángszóróval, bazookával, valamint a nagy hatótávolságú és igen nagy találati pontossággal bíró mesterlövészrel találkozunk. Sokkal figyelemfelkeltőbb a mutánsok fegyvertára: egészen érdekes dolgok is megjelentek itt, a páncélozott masztodontól (?) kezdve a savat lövöldöző skorpión (?) át az óriásgyíkon lovagló páncéltörő rakétásig megtalálható mindenféle marhaság. Ne gondoljuk azt, hogy ezek mit sem érnek a terepjárók és a tankok ellen – igencsak jól lehet velük játszani! Főleg az csempészte a csodálkozás fényét a szemembe, amikor az egyik legnagyobb páncélozott egységet 10-20 nyíllal (!) felszerelt mutáns elküldte a boldogabb vadászmezőkre, miközben egy (!) skorpió szép komótosan le-



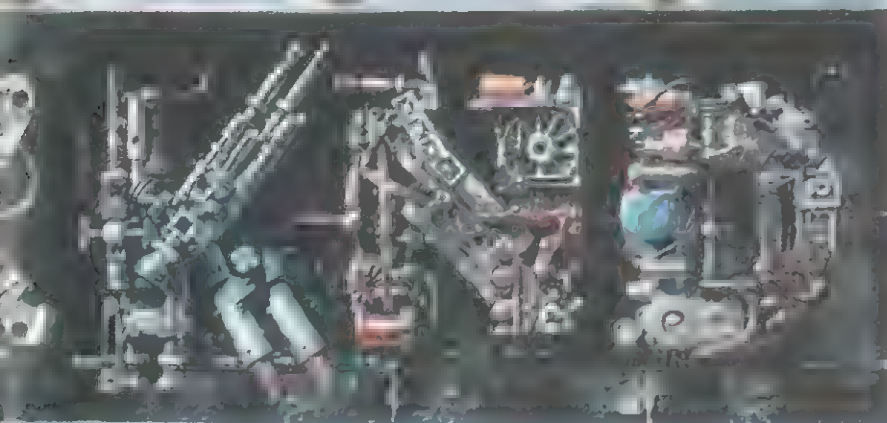


Érdemes tehát inkább apróbb szakaszokra bontani az útvonalat. Az általában elsöprő gépi túlerő erre még rátesz egy lapáttal – nem hiszem, hogy egy-két nap alatt bárki végig tudna rohanni a játékon. Mind a két oldalal 15 különböző küldetést kell teljesíteniünk.

Nem esett szó még a hangokról és a zenéről. Ha látnám a hangokat, azt mondanám: Déjá vu! Különbözőbb panaszuk egykire sem lehet, a játékhöz tökéletesen passzol a "femes" zene (kár, hogy egy idő után az idegeinkre megy), az emberek viszonylag érthetően, a mutások pedig jófóka akcentussal és hangsúllyal beszélnek. A lövések és a robbanások hangja nagyszerűen sikerült. Képes több játékos kezelésére is (háttérzatrál 6. modellem 2).

A tesztpé egy 16 mega RAMmal felszerelt Pentium 100-as volt, egy Hercules Tseng ET6000-es processzoros videokártyával, BUS MAX hangkártyával. Korrektil felismerte az egész rendszert már első indításkor. Az SVGA képernyő tökéletesen scrollozható volt, és nagyszámú egység kezeléskor sem lassult le észrevehetően a program. Persze nem kellett "napaink és a jövő legnépszerűbb játéktárgya" alatt futtatni, tökéletesen elvolt a két öreg DOS-al is, de a gépigény azért egy magyar pénztárcát figyelembe véve egy kicsit magasnak tűnik. Command & Conquer klón, csipetnyi Mad Max utánérezssel. A KKND a Red Alert színvonalát szeríntem nem éri el, de a fanatikusoknak mindenképpen kötelező darab lesz márciusi megjelenése után!

K.Z.



szedte a tizenvalahányfős kommandómat. Tengeri és vízalatti és egységekkel egyik félnél sem találkoztam, ez bizonyos visszalépést jelent a Red Alerthez képest. No azért a felszíni járművek és egységek nagy száma elég kimerítő szórakozást jelent egy jó ideig. Van lehetőség a sérült egységek kijavítására is, de ez körülményesebb, mint az elődöknél, ugyanis minden sérült egységhez oda kell vinni egy technikust, akit szintén nem cseréltél képeznek ki és a műszaki egységek összes kellomatlen tulajdonságát magán viseli: lassú és általa

ban első lövésre kinyírják. Itt még a csapatokhoz kapcsolódóan meg kell említenem egy fontos dolgot (és szerintem ez a játék egyik legnagyobb dobása): lehetőségünk nyílik egy kutatólaboratórium felépítésére, így upgrade-elhetjük a már meglévő egységeinket. Pontosabban nem is upgrade-ről van szó, egyszerűen arról, hogy már nagyobb kaliberű támadó/védő fegyverzetet gyárthatunk. Sokszor előfordult, hogy a küldetés kezdetekor olyan egységeket is kaptam, amelyeket még nem is gyárthattam. Természetesen a fejlesztés idő- és pénzigényes feladat, az pedig természetesen, hogy a modernebb egységek drágábbak is. Maximális szinten kb. 10 fajta gyalogost, és ugyanannyi járművet állíthatunk elő, a védelmi egységek (értsd: őr-

elérése csak az utolsó pályákon megengedett, ahol nem a fejlesztés, hanem az életbenmaradás lesz a fő célunk. A számítógép mester-séges intelligenciája nem rossz, általában ügyesen és megfontoltan támad, ha úgy tűnik, fejfel rohan a falnak, érdemes elugrani a térkép másik felébe, mert egy pár kisebb egysége nyilván most kezd atomizálva bontani a fúrótornyunkat. Ha ennek vége és újra sem futja, akár be is fejezhetjük a küldetést, mert majdnem biztos, hogy nekünk lőttek. Bezzeg ha saját csapataink irányítását átadjuk a gépnek, mindjárt butább lesz a drága! Értéseket ezt úgy, hogy ha megadunk egy egységünknek egy távolabbi úticélt, biztosan a leghosszabb és az ellenségtől leginkább hemzsező területen át fogja megközelíteni).

80%



Már nem is emlékszem arra a múlt ködébe vesző napra, midőn igazán színvonalas és eredeti ügyességi játéknak örülhettek a PC-tulajdonosok. Netán bennem volna a hiba, és a szerkesztőség megszentelt falai között egyre gyakrabban felbukkanó PlayStation-, illetve Saturn-stuffok miatt nem tudom kellőképpen értékelni a Lion Kinghez hasonló platform-borzadályokat? Meglehet, de szerény véleményem szerint az igénytelenebbnél-igénytelenebb konzol-átiratok mindent elsopró

dolgokat sejtetett. Egy szó mint száz: sokat vártam a Tomb Raidertől – de még így is messze felülmúlta várakozásaimat.

LARA CROFT - INDY UTÁN SZABADON

Steven Spielberg nagysikerű filmje, s annak főhőse annak idején műfajt teremtetett. Az "Elveszett Frigyláda Foszto-gatói"-ból megismert borostás, érdes humorú és keményoklú régész/kalandoz

az nevéből is gyanítható: NŐ! Illetve a CD-ROM Magazine-t idézve: "Minden idők legszexisebb videojáték-karaktere". Hát van benne valami. Igen kedvező domborzati adottságokkal rendelkező hősnőnk mozgása több mint 5000(!) képkockából áll össze, tehát minden mozdulata egyedi és határozottan nőies (bár mondjuk amikor egy smasszer-karabéllyal mellbelő egy gorillát, már nem is annyira...)

Lara amúgy egy angol nemesi család kisse deviáns hajlamokkal megáldott sarja, aki már fiatal korában megcsömörlök a burzsoázia diszkrét bájától. 21 éves korában repülőgép-balesetet szenved a Himalája fölött (tipikus...), s az elkövetkezendő eseménydús hetek során rá-

döbben igazán a vadonban érzi magát otthon, mindenféle elveszett relikviák után túrva. Nyolc éven át űzi ezt a nem épp elhőiesedett szakmát, midőn szembe kerül élete legnagyobb kihívásával.

A látszat ellenére hősiessé rohamunk nem sok jóval kecsegtet

Lara, a nagy állatbarát éppen egyik szörnyű kígyóval küzd

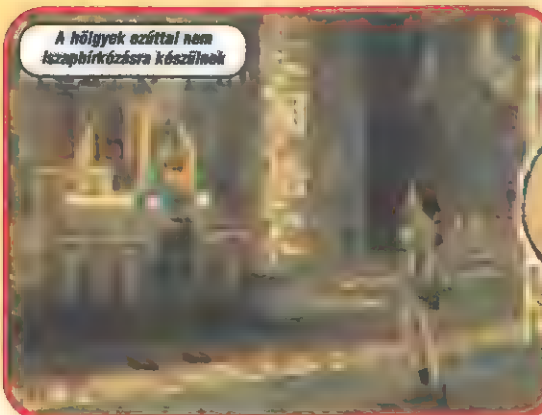


áradata is ludas a dologban. Egy-két üdítő színfolt, mint a Dragon Heart vagy az Ecco The Dolphin ugyan akad, de az összkép ennek ellenére elég siralmas volt. Egészen a Tomb Raider meglepéséig.

Nyugodt szívvel állíthatom, hogy a 3D ügyességi játékok történetében a Tomb

legalább olyan jellegzetes sztereotípiát lett, mint az M60-ast pisztolyként forgató Rambo. Hogy ez mennyire használt szegény Indy legendájának, nos...mindenki döntse el maga. Jómagam már az Indiana család

A hölgyek ezúttal nem iszapbirkózásra készülnek



vs. Afrika
Korps meccs igen fura kimenetelétől is lefáradtam, a főlöttebb igénytelen

Raider új fejezetet nyitott. Már a külföldi magazinok tömjénzagú cikkei olvasva sejteni lehetett, hogy a mostanság nem túl jó hírnévnek örvendő Core programozói ezúttal igazán maradandót alkotnak. Az, hogy a program napok alatt az eladási listák élére ugrott, szintén nagy

TV-sorozatok és 8-kategóriás koppintások végeláthatatlan soráról nem is beszélve.

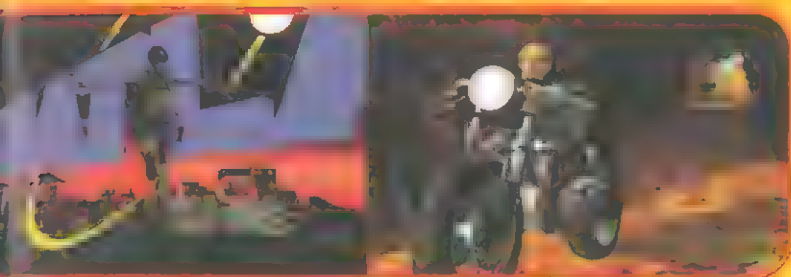
A Core programozói a történet menetét tekintve nem szakítottak a hagyományokkal, viszont végre egy eredeti főszereplőt kreáltak. Lara Croft ugyanis, mint

egy mágikus ereklie felkutatására fogadják föl egy titokzatos cég.

KÜLSÍN

No igen, ezen a témán hosszan el lehetne rá-gódní. A csodálatosan finom texturákat vagy a folyamatosan változó kamerállásokat hosszú hasábkon át méltat-hatnám, de Zolee ebben galád módon megelőzött (az egyik ré-gebbi 576-ban megjelent előzetesre célok). Kétszer ugyanazt leírni meg teljesen fölösleges, a mellékelt képek úgyis magukért beszélnek. Egy örven-detes tényre azért felhívnam mindenki figyelmét: a Tomb Raider – ha csökken-tett ablakméretben is – élvezhető sebes-séggel fut egy "mezei" Pentiumon még nagy felbontás mellett is. Az előzetesekben oly sokat emle-getett változó kameraállá-sokkal viszont nem sike-rült teljesen megbarát-koznom. Harc közben ugyanis nem egyszer





igen fura szemszögből látjuk a cselekményt, ellenfelünk sokszor rajta sincs a képernyőn. Ennek ellenére a program gyönyörű és tökéletesen játszható – aki nem hiszi, járjon utána. Vagy pórul

KALANDOK FÖLDÖN, VIZEN ÉS LEVEGŐBEN

A fenti cím szó szerint értendő, mivel a Tomb Raider 16 különböző pályáján a zegzugos barlangoktól kezdve a víz alatti folyosókon át egészen a szedítő szirtekig mindenféle és fajta helyszínt bejárhatunk. Eleinte a játék még nem teszi különösebben

nyomva Lara megpróbál megkapaszkodni az anitott landolási zóna peremében. Szerény véleményem szerint a játék tényleg a legszébb kidolgozott része, amikor hősnőnk a semmi fölött lógva szép lassan felhúzza magát, vagy elkezd fuggószekedve oldaltolni. A harc már némileg egyszerűbb dolog: a Space-szel húzhatjuk elő fegyverünket, és a Ctrl billentyűvel zúdíthatunk golyózápot a legközelebbi ellenfelünkre. A nagyobb tűzgyorsaság végett érdemes a Ctrl-t folyamatosan lenyomva tartanunk, bár célpontunk likvidálása után egy rövid időre térünk át egyes lovásokra, különben Lara továbbra is a tetemet lövi. Védekezni leginkább szapora ugrálással illetve néhány jól időzített tigrisbuckfencsel tudunk (End).



Ezen a sziklafalon felugráva jutunk el a Dinoszauruszok Földjére



fognak a szorványosan előforduló farkasok túl sok fejtorést okozni, de a gorillák illetve oroszlánok felbukkanásával már kezd a dolog komolyra fordulni. Ezeket a kedves kis állatkákat kiskaliberű pisztolyainkkal már elég sokáig kell sorozni, a kalandozásaink során talált komolyabb fegyverek löszerutánpótlása pedig elég esetleges. Eme problémát két módon orvosolhatjuk: takarékoskodunk a löszerrel (ez mondjuk már a Don-kanyarnál se jött be), illetve egy apróbb csaláshoz folyamodunk. Egy lépés setálva (Shift) előre, egy hátra, háromszor forduljunk körbe az óramutató járása szerint, majd hátraszaltó – s löszergondjaink jó időre megoldódnak. (Ha a száltót előre hajtjuk végre, akkor a következő szintre ugrunk – ld. előző számunkban a Cinkelt Lapokat –, de mindkét cheat csak akkor működik, ha a száltó végrehajtására van is elegendő hely).

- Az egyre durvuló ellenfelek kapcsán megjegyezném, hogy túlnyomó többségük nem rendelkezik a magasba ugrás áldásos képességével, amit mi maximálisan ki is használhatunk. Négy lábú testvéreink magasból való lemészárlásának művészetét egyébként a Colosseumban fejleszthetjük majd tökélyre, de a töb-

TOMB RAIDER

próbára ügyességünket, de a későbbi szinteken már a rutinos konzoljátékosok is vért fognak izzadni. Az irányítás egyébként nem túl bonyolult, noha a vilámgyorsan ránk rontó ellenfelek gyűrűjében jómagam nem mindig találom meg a megfelelő billentyűket. Ha már a billentyűknél tartunk, néhány apróságot azért megemlítenék.

Kalandjaink során a legtöbb gondunk az ugrálós részekkel lesz. Az igazán magas helyeken épp ezért érdemes sétára váltani (Shift+iránybillentyű), mivel ilyenkor egy-egy merészebb manőver után sem eshetünk le. A legtöbbszor elég ezzel a módszerrel kicentizni az ugrást, de néhány távolabbi platform eléréséhez még ez sem elég. Ilyenkor sajna nekifutásból kell próbálkoznunk, ami nem egy veszélytelen dolog. Ha még ez se lenne elég az údvösséghez, akkor ugrás közben az akció-gombot (Ctrl) le-

Zárszóként csak annyit jegyezni meg, hogy érdemes kipróbálni a Lara's Home névre hallgató gyakorló pályát. Itt a túl sűrű elhalálozások veszélye nélkül sajátíthatjuk el a játék irányításának alapelemeit.

NÉMI KONKRÉT SEGÍTSÉG

- Sokszor fogunk hatalmas, kocka alakú kötömbökkel találkozni, amiket a Ctrl billentyűvel tologathatunk (hmm, ennyit a gyengébbik nemről). Ezekhez a sajátos képződményekhez kapcsolódik a legtöbb logikai feladvány, bár ezek bonyolultsága csak a legritkább esetben haladja meg a "toljuk oda a követ, másszunk rá majd ugorjunk fel" színvonalat (a különféle kapcsolódókkal már sokkal inkább meg fog győlni a bajunk).
- Az első néhány pályán még aligha



Íme az 1. sorszámu bérnyilkos. Vele még nem különösebben nehéz elbánni

bí pályán is jó hasznát vesszük majd e sportszerűtlen taktikának

● A Tomb Raider legfontosabb szabálya: mindig, mindenhol alaposan nézzünk körül (a numerikus 0-val és a kurzorbillentyűkkel tudjuk fejünket forgatni). Néhány, a játékmenet szempontjából létfontosságú részlet ugyanis valószínűleg beleolvad a háttér textúrájába, míg másokat az avatatlan szem csak díszítésnek lát. Ez a sírám különösen igaz, ha kis felbontás mellett játszunk –

kezdtém a programozók nemi életével kapcsolatos találgatásokba kezdeni. A platformokkal teli nagyteremben találunk öt kapcsolót és négy zárt ajtót: ezekkel két vidám, szítkokban gazdag órát töltöttem. Végül egy ügyességi játékokban jártas kolléga világosított föl, hogy a zárt ajtók fölötti öt apró jel a kapcsolók állását jelzi. Ehhez képest az, hogy az ezustrudakat a Midas-szobor letört kezében kell arannyá változtatni, már egész könnyű feladvány.

Ha most vagy Spielberg szórakozik már megint, vagy a dinók mégsem haltak ki



ilyenkor szemkifolyásig kell kutatnunk a fondorlatosan elrejtett hasadékok vagy lyukak után. Jómagam az alábbi helyeken akadtam el hosszabb-rövidebb időre:

Lost Valley

A pálya két jól elkülöníthető részre oszlik: egy zegzugos barlangra és egy dinoszauruszok lakta völgyre, melynek fő ékessége Mr. Tyrannosaurus Rex, alias Zsarnokgyilk. Eleinte persze nyoma sincs a dinoszauruszoknak, úgyhogy sokáig el sem tudtam képzelni, hogy ezt a szimpla barlangi pályát mi a francért keresztelték Elveszett Völgynek? A megoldás kulcsa a vízeséstől nem messze, egy farkasoktól hemzsgő teremben van. Ha felnézünk, szinte azonnal meglátjuk a sziklákat, amiken felkapaszkodhatunk az áhított átjáróba (ld. fenti kép). Ez így leírva nagyon egyszerűnek tűnhet, de a játék közben kiszűrni... mondjuk úgy, macerás.

Midas Palace

No, én ezen a pályán

Natlas Mines

Talán az egész játék leghosszabb pályája, én mégis a kezdetekkor akadtam el a legjobban. Persze ki a fene gondolta vol-



A gorillákat lelövök, ugye?

na, hogy pont a kis vízesés mögé kell benézünk (ld. kép)... Egyébként a TNT-s ládák felrobbantása a végső siker kulcsa.

Az, hogy a Tomb Raider egy egészen kivételes játék, az eddig leírtakból gondolom kiderült. A grafika, a

végigjátszható anyaggal, de ez valami brutális. Először is néhány pálya mind nagyságát, mind pedig nehézségét tekintve túllép a jóízű határain. Ezt így magában még talán el is lehetne viselni, de a játék hosszú. Embertelenül hosszú. Lehetetlenül hosszú. Túl hosszú.

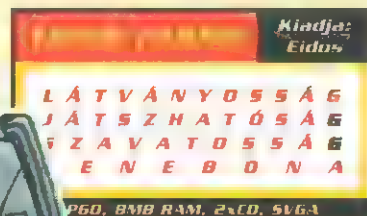


Itt még a vízesés sem az, aminek előző látszik

hang, az irányítás – mind a tökéletesség határát súrolja. Mindössze egyetlen apró probléma keserítette meg az életemet: a program készítőinek alig palástolt szadizmusa.

Egy szó mint száz, a Tomb Raider még a legnyugodtabb természetű játékosokat is az idegösszeroppanás szélére fogja sodorni. Ennek ellenére a játékot mindenképp ki kell próbálni, mivel ennél jobb ügyességi játékkal számítógépes pályafutásom során még nem találkoztam. És az a gyanúm, hogy jó ideig még nem is fogok...

T.J.



PGD, 8MB RAM, 2x CD, 516A

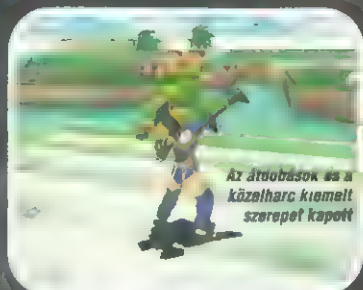
95%

Kétségtelen, hogy egy ügyességi játék esetében a hosszú cselekmény és a komoly kihívást jelentő játékmenet erőnyerésnek számít. Egy bizonyos pontig. A Tomb Raider esetében viszont az urak jócskán túllőttek a célon. Engem már összehozott a balsors nem egy nehezen



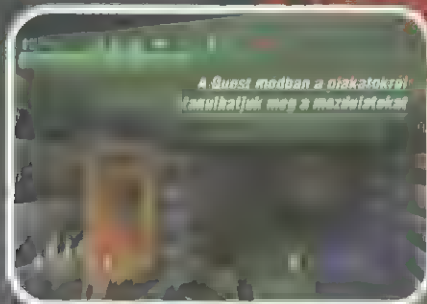
A POFONOK LEGÚJABB VÖLGYE!

A PlayStationra készült 3D-s verekedős játékokkal immár tényleg Duma! lehet rekesszteni. A Tekken 1-2 megjelenése óta számtalan más is megjelent, de az egyik legújabb és szexi kincs az az új kiadás.

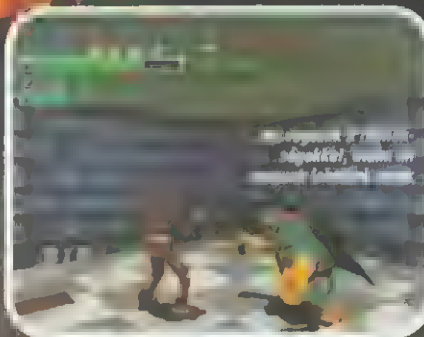


ványos, levein, hogy mindössze három (különböző
kötésfűt) látni a gomb van, valamint egy bled
tis és egy agrár gomb. Igen, jól érthető, agrár
gomb, a keresztet kizárólag a másikat csak
tűt van. Az irányítási segédgéppel lényegesen
frágyosabb a karaktertűket, kizárólag
előzetesen megkérdezzük az ellenőrző
funkciót a háló mögött kerülni. A többi veres
előtérrel sokkal nagyobb szerepet kapott a
szöveg. Az ábrákhoz képest például elképzelhető
mennyiségű variáció a rendelkezésünkre. Egy
példá: az idegen világok ellen küzdve a
szövegben kapunk el (tíz...
zet), egy sima ábrá
képeket.

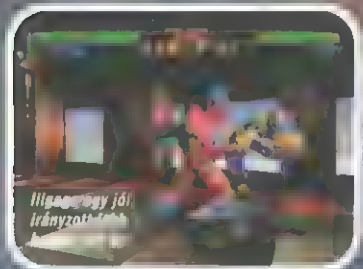
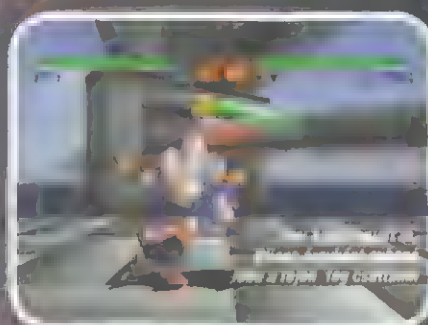
savalt több-kevesebb sikerrel – de inkább kevesebbel. Amikor elsőként töltyük be a gépet No.14, bizonyára a következő kérdések merülnek fel bennünk: Mi ez? Mit akarunk? Mit texture berítés nélkül poligonokkal, s ilyen háttérrel? De hát, egyáltalán ki csinálta ezt? Máté? Azután ez utóbbi kérdésre kacsorva a felet, a dobozra pillantva a Sonycesset meglepően felismerhetjük fel. Akik már járatosabbak a világban, azok már ennyiből tudhatják, mi a lényeg: a kétszemélyes és a négy személyes



pedig hátulról, ah-



kesebb eszköz a mőrlég, a segítségével ugyanis a másik kezükben használt do-
lognak megduplázott a hatástóka. Ezo-
logon kívül a már említett látkabók fognak
többet is találni (akad köztük mörpözo
és gyögyörö is), valamint néhol koponyák
rekonstrukcióit, omik az ellenségeknek
feljára fegyverként használhatók. Fonto-
s még megemlíteni a földön található filo,
és kő platformokat, ezeken intézhetjük
ugyanis az üzletelgetést. A látkón a kü-
veinkért véletlenszerűen adagolva (tehát
nem tudatosan) tárgyakat vehetünk, a
kők paoelok pedig pont forralva működ-
nek: a tárgyakat rájuk helyezve öngözhöz jut-
nak.

[illegible]

A Sportcsarnokban az oroszok beköznyitották, hogy nem minden a csúcs grafika, és az agyoncicomázott szereplők, elég, ha csak valami tartalma van a műsornak. Hogy sőt mennyire lesz való a közönség, azt még nem tudni, de az kétféle, hogy a Tekken 2 feladási rekordja vesztélyben forogva. Az viszont tény, hogy öt csapán egy igazán kifogásolható dolgot találtak a játékokban: a quest mode zenéje – ha azt egyáltalán annak lehet nevezni – a legenyhébb, legkevésbé izgalmas hangok, a feladatok

Marl Zol

The following table shows the results of the regression analysis for the dependent variable *Perceived Organizational Support*. The independent variables are *Organizational Commitment* and *Organizational Identification*. The table includes the regression coefficients, standard errors, t-statistics, and p-values for each variable.

Variable	Regression Coefficient	Standard Error	t-Statistic	p-Value
Organizational Commitment	0.15	0.05	3.00	0.002
Organizational Identification	0.10	0.04	2.50	0.012
Constant	1.20	0.10	12.00	<0.001
Adjusted R-squared	0.18			

az éves írás gabont nyomjak (R1-növényzet), embe-
rök gondolkodás nélkül megleszi. Nézzük át rög-
gint, miket találhatunk meg! A környezetet és sá-
nyakat mindig nyugodtan megvizsgáljuk, ezeket
eleterünk gyarapítja. A nagy szelét hűsok az
eleterünket és a védelemünket növelik, míg a kicsi
eleterünkkel és a timodderünkkel. A gyors
vel karakterünk az ún. Hyper-módba kerül, de
a gyorsan eljutunk a timodderünkhez.
A timodderünk a timodderünk és a timodderünk
rálik. A kristályok pénzt jelentenek: a két egyet,
amelyek a timodderünk és a timodderünk

Kínáljuk: Sony

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

85%

EVOLUTION

Az emberiség hajnala

Azt hiszem, nincs olyan számítógépes játékos, aki ne ismerne a Civilization című "isten-játékot". Ez volt ugyanis az első olyan stratégiai kihívás, melyben nem volt elég a jól megtervezett terjeszkedés, a városok gondosan végiggondolt elhelyezése, a katonák kiképzése, hanem igen fontos – azaz alapvető – szerepet kapott a kutatás, a tudomány. Társadalmaink ugyanis folyamatosan fejlesztik saját államformájukat, a tudósok egyre újabb és újabb talál-

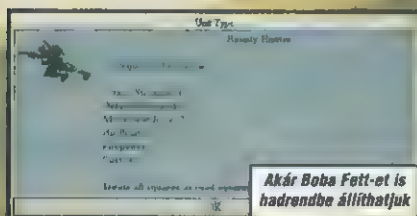
A legtöbbre azonban igaz az, hogy a legnagyobb változás az eredetihez képest a szabályokban jelentkezik, ami a játék során érezhető, de nem látható, illetve hallható. A program (melyet külön installálni kell) természetesen több új funkciót is tartalmaz. A "Load scenario" ponttal a kiválasztott küldetést tölthetjük be a Civilization 2 adatai tárába, ugyan s csak gy tudjuk azt később

kiválasztani és játszani. Az "Unload scenario" természetesen az előbbi megfordítottja. Igen hasznos és fontos a "Save orig Civ2 files" pont: ezzel elmenthetjük az eredeti játék esetleg megváltoztatandó file-jait, tehát az eredeti szövegeket, városképeket, a katonai egységek adatait és ikonjait, a szabályokat. Természetesen a "Restore Civ2 files" csak akkor működik, ha az előző pontot alkalmaztuk. Ez igen bosszantó lehet, mert nincs zavaróbb, mint orkokkal játszani Mad Max szerepét. A térképeket a "Load map", "Unload map", "Load all maps" pontokkal kezelhetjük, van belőlük majd száz. Ha végzetünk tennivalóinkkal, a "Run civ2" ponttal indíthatjuk el az immár módosított játékot

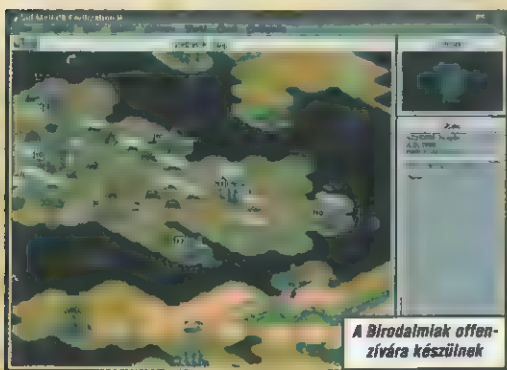
csillag felszínén. A felfedezhető tudományágak, épületek, világcsodák neve természetesen szintén változik, tehát kifejleszthetjük a Halálcsillagot, Sith lovagot, sőt a Star Wars trilógiát is. Kicsit zavaró azonban, hogy a világcsodák befejezésekor bemutatott videó nem változott, így a "Biztonságos űrhajózás" üzembe állítása után egy középkori képeket tartalmazó bejátszást láthatunk egy világítótoronyról, a lézeres védelmi rendszer pedig középkori kínai szobrokkal díszített, a la Kínai Nagytal. Ezek a kis

kezdettől, tehát a küldetésből fakadóan – nincs meg egyes alapvető tulajdonság (mint az "Orkság" és az "Emberség" az orkok esetében), akkor azt nem is lesznek képesek soha kifejleszteni. Emiatt például nem leszünk képesek katonákat kiképezni, és a játék értelmét veszti. Az előbb említett példák mellett azonban természetesen számtalan más lehetőségünk van, a korábban említett Mad Max küldetéstől kezdve rengeteg híres csatán és hadvezéri pályafutáson (például Napóleon) keresztül a harmadik világháború utáni

állapotokat a legkülönbözőbb szempontokból bemutató pályák seregéig – lesznek itt szárazföldi és tengeri mutánsok, boszorkányok, csontvázakkal és sugárferőtőzéssel borított városromok, és minden, mi szem-szájnak ingere. Az összeállítás összességében igen sok örömet szerezhet azoknak, akik már kezdik megunni a Civilizationt (egyébként nem



mányokkal rukkolnak elő az általunk megszabott kutatási területeken. Ha valahol "rosszfelé fordulunk", jelentős mértékben lemaradhatunk a végső célok elérése vezető úton. A játékot ugyanis akkor nyerjük meg, ha elfoglaljuk az egész világot, vagy elsőként leszünk a világűr meghódításáért folyó versenyben.

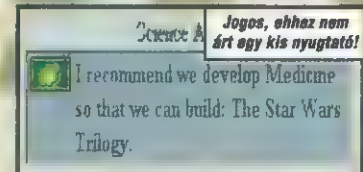


CSILLAGOK HÁBORÚJA

Az egyik legjobban sikerült és legsokoldalúbb átírat a Star Wars. Ebben ugyanis a hangok, a látvány, tehát az egységek, városok, a látkép mind változik az eredetihez képest. A változások már a játék legelején megmutakoznak ugyanis a szokásosan választható népek helyett (rómaiak, görögök, kínaiak, és így tovább) a Birodalmi



kellemetlenségeken kívül azonban a játék átalakítása tökéletes, az űrben lebegő meteorok között repkednek a Tie-vadászok (természetesen tökéletesen élethű, a filmből vett hangokat kiadván), a felszínen cammognak a hatalmas lépegetők, városainkat ostromolják a Csillagrombolók, és így tovább. Mint az előbbi felsorolásból is látható, vadonatúj egységek váltották fel a középkori lándzsásokat, Boba Fett jelmezes feiderítőket, teleses-űrhajókat, disznófejű harcosokat, légvédelmi lézerágyúkat építhetünk, az összehatás tökéletes. A szembenálló felek erőviszonyai, az ismert tudományok, a felek által folytatott diplomáciai stratégia szintén személyre – és a filmben megismert arculatra – szabott, tehát a Birodalmiakkal kötött békének semmi súlya nincs, akkor támadnak meg, amikor csak akarnak.



tudom, létezhet-e ilyen ember). A legtöbb pálya ugyan nem tartalmaz sok látványbeli újítást, de az újított szabályok, a háttértörténetek, és nem utolsósorban a több tucatnyi új térkép mindenképp újabb több hónapi felhőtlen szórakozást fog jelenteni a program tulajdonosainak, az biztos.

Ancy

MIT TARTALMAZ A KIEGÉSZÍTÉS?

Mint a legtöbb hasonló játék, a Civilization sem maradhatott meg sokáig extra pályákat és küldetéseket tartalmazó kiegészítések nélkül. A Microprose által kiadott és kiadandó CD-k mellett egy független cég (az ACTURA Software) is piacra dobott egy ilyen gyűjteményt, "Evolution - The Dawn Of Humanity" címmel. A cím azonban eléggé megtévesztő, hiszen a lemezen nem az őskorral vagy ókorral foglalkozó pályák találhatók, hanem száz, különféle időben és körülmények között játszódó új kaland. A CD leginkább a "1000 New WAD Files For DOOM" gyűjteményre hasonlít, mivel a pályák Readme file-jaiból ítélve az egyes szinteket kisebb csoportok, vagy akár egyedül kísérletezőgő fejlesztők formázták. Ez természetesen nem jelent azt, hogy azok ne lennének profi módon elkészített alkotások.



emberei, a Felkelők, Jabba emberei, és még sok más, hasonlóan ismert népség vezetőiként szállhatunk harcba. A városok külső képe természetesen szintén változik, játszhatunk futurisztikus városokban és a Halál-

sárkányok harca sokszor akár élvezetesebb lehet az eredeti játéknál. Itt jegyzem meg azonban azt a kis hibát, melyet több küldetés esetében is tapasztalhatunk: mármint azt, hogy az új karakterekkel néha csak és

evolution **Kindja: ACTURA**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOGA

4MB RAM, 5MB RAM, 5MB RAM, 2MB RAM, 1MB RAM

90%

SÁRKÁNY ELLEN SÁRKÁNYFŰ!

Az irányítás némileg megváltozott az első rész óta, bár elsajátítása aligha fog nekünk lenni komolyabb szellemi próbátételek jelenteni. A jobb gombbal változtathatunk a kurzor alakján, a szájjal tudunk beszélgetni, a kézzel használhatunk illetve vehetünk fel tárgyakat, az irányítással pedig mozoghatunk. A képernyő alján lévő két kis ablakban láthatjuk épp kezben tartott tárgyainkat. Csak mellelleg jegyzem meg, hogy két nálunk lévő tárgyat csak akkor tudunk egymással használni, ha mindkettőt kezünkbe vesszük. Ez mondjuk elsőre nem igazán logikus, így például a lámpa-tápláló-éző lámpa egyetlen megoldása elég sok időmbe került. Tárgyaink listáját a háttérzsakra kattint

[illegible]

Némi békáspókész írtam egy művészt
előtt találjuk magunkat, amivel folytat-
hatjuk Draconia fele vezető útunkat.
Még mielőtt rápattannánk, tekintsük
meg a mező legfőbb látványosságát, a
Farkas vs. Vándor nehézsúlyú mérkő-
zést. A végeredmény egy pillanatra se
kétséges, bár Werner érkezéséről ném-
ley felborul a papírhozza (a farkas is). A
haldokló utazót búcsúzóul még itassuk

meg a kulaeshól, így az minden erejét összeszedve elmeséli egy érzékeny történetet a templombeli állott Bősz Árpádról és egy tehajásról. A történet színyét mindenestül vagyuk megérezni, Draculáé és vércsükeimé között. Nagy szükségünk lesz.

Dr. Csizmadia István szent ereklét nemrég
párkányi templomból elnyújtott
felzárta az orsót és a helyi papsá-
got. A nyomaireztünk 100 Brak jóté-
mat káltak fel, amire stralmas anyagi
szükséglet miatt bizony nagy szükségün-
kre. Epp ezért már Draconilán érte-
sünk napján keressük fel Nenime birt-
okát, ahol a vándortól elcsúszott és kö-
nyegesítés után határozatlan birtok-
juttatásban lesz részünk. Nem csak a
Blaor Karmot kapjuk meg, hanem a pót-
munka is. A birtokosok határozottan fogva-
merek boldog birtokosai is lehetünk
(ennél a lovai birtokosokkal).

A feladat megoldásához a feladat szövegéből ki kell vonni a szükséges adatokat, majd a feladat megoldásához szükséges képleteket kell felírni.

nan nagyon ismerős...) azért belelojthatjuk a szuszt, bár kétkedni harcban sem

[illegible]

lomban beszéljünk a Látókat, illeszkedjünk a társaságba, és használjuk

adatunk a kő "párjának" megszerzése

[illegible]

100

össze egy kis pénzmagot (én a kockapó-

levegőtől védve az érzékenyebb
részt, majd ottunk el a szellőztető
a lád (máskor halott) polin bontás és
menjünk le a lépcsőn. A zöld trutymót a

100% Natural | 100% Pure | 100% Safe | 100% Healthy

ahol egy zavaros proféciát és négy szobrot találunk. Először is piszkáljuk addig a szobron lévő gömböket, míg a kéz ikon már egyiket se jelzi ki. Ezután sétáljunk

kat. A terembe visszatérve kezdjük újra a szobahigiénizációt, majd a jobb oldal

folyosót derítsük fel. Ennek wegen egy kis szedt székkel találunk, azt felt-

sük fel a tömlőből, majd vágassunk át a megfelelő iáraton. Egy csővára erősít-

határozottan Goro-sperülény fogadja

...és a megismerés...

es idegesítő küzdelem után meggyőző-
tan felvételük 27. Adamostent s annyo

tan felvetelük az Adalostent, s Angol-
sán távozzunk. Hmm, hát elsőre igen lu-
ga dolgom történnék, de ne csúszd el!

származik végig a feladat és a megoldás
másodszorra is.

...and the ...



L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G

S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX2 66, 8MB RAM, 2xCD, SVGA,

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26


CCV

850%



0070

1990年12月



100

A Wittenrodt Kötéletek Cserchand el-
ni mesterekéseinél célszerű Mar-
gich, az előlű sárkány felkutatásával
kezdeni. Ő volt atyánk, Axel legfőbb szö-
vetséges, s nélküle bizony aligha fo-
radnak el innen Sárkánylázának. Törté-

térképeket átdolgozták például, és az új tér-
 pap laponyvát piros X-el van jelölve, ha
 a terület is egy akasztó. A szakkönyv
 a kötet segítségével juthatunk át a
 térképeket pedig a felkiáltójeles terem-
 tén szóval...

A töltsz sziklán egy farkas fészkelődik rám



Hárman egy ellen? Nem probléma



A címről (Tökéletes Fegyver) a legtöbb embernek bizonyára valami jövőben játszódó fantasztikus történet jut az eszébe, a szokásos örült tudósokkal és az örült fegyvereikkel. Nos, mindebből ez esetben csak a "fantasztikus" állja meg a helyét, ugyanis a Perfect Weaponben egy összeesküvés közepébe cseppenünk, élén egy veszedelmes alakkal, aki a tökéletes fegyvert keresi, pontosabban fogalmazva a világegyetem legjobb harcosát. Talán maga sem gondolta, hogy egyszer majd tényleg ráakad, ám úgy tűnik, hogy most a Földet átkutalva Blake Hunter, a boxvilág bajnok személyében rátalált a céljára.

A játék a látványt és a játékmenetet tekintve meglehetősen hasonlít a Time Commandora, hiszen itt is prerenderelt, vagyis előre lefárasztott háttérben mászkálhatunk, és csak egy

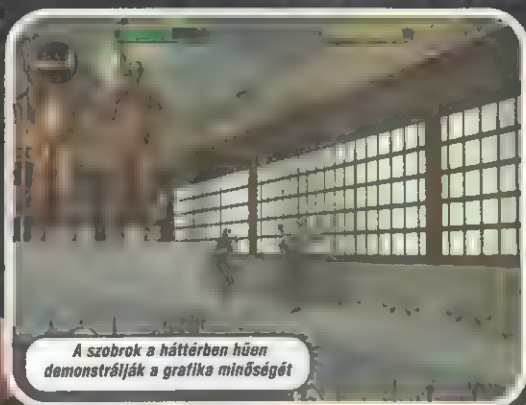
EGYEDÜL A VILÁG

dőlünk tesz: csépelni az ellenfeleket, és eljutni a pálya végi teleportokhoz. Mindegyik világ végén egy főellenység vár minket, csak ezek megsemmisítése, valamint a megfelelő számú ellenfél kinyírása, illetve azok életető-gömbjeinek begyűjtése után teleportálódhatunk tovább. A Perfect Weaponben azonban nem animálták a lerepet, vagyis a kamera nem követi a hősünket, hanem rögzített nézetekből láthatjuk az eseményeket, mint az Alone in the Darkban. Vizuálisan a játék egészen elképesztő: a képzelt szülte gyönyörűen megkomponált prerenderelt tájak és a hozzájuk tartozó zajok segítségével szinte mi is ott érezhetjük magunkat ezekben a lútsza, idegen dimenziókban. Rajtuk a texture mapped figurák mozgáslatát a motion capture technika révén hibátlanok, tohosunk animációja például teljesen természetes és aprólékos, ezt jól jellemzi, hogy például mindig az ellenfelek felé fordítja a fejét. Utunk során több mint húsz fajta különös lennyel találkozhatunk, és nem tévedés: az öt ellenséges világ-

ban több mint 1300 SVGA képernyőt járhatunk be. Csak összehasonlítás képpen az Alone in the Dark féle játékokban ugyanezt az őrök jó, ha meghaladta a 300-at. A kameranézetek pedig azonnal váltanak, nem kell várni a következő helyszínre, köszönhetően annak, hogy a gép egyszerre tölti be a világokat. Az akció látványa egyszerűen szuper: hősünk – még ha nem is veszi fel a versenyt a Tekken 2 karaktereivel – rengeteg mozdulatra képes, sőt "kombózni" is lehet vele. Közben persze az ellenfelek sem pihernek: a rúgásokon kívül például átdobásokkal is próbálkoznak, és intelligensen támadnak. A képernyőn akár négy ellenséges is

gura is felbukkanhat egyszerre, például a farkasok csoportosan támadnak, vagy később a leopárd-emberek szívesen kerítenek körbe minket. Ha pedig teljesítünk egy lényegesebb részt, a totelünkben hátrahátról szinte moziban érezhetjük magunkat, ugyanis kisebb videófelvételben követhetjük nyomon embereink tetteit, s így módon ismerkedhetünk meg például a főelleniségekkel is.

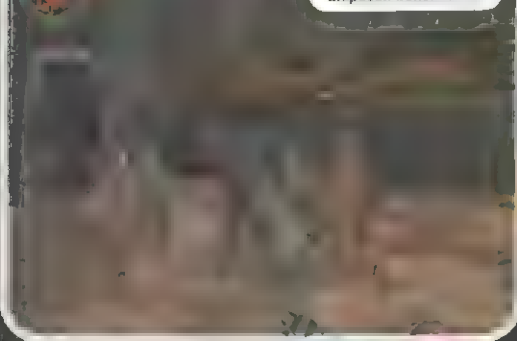
Hősünk alapvetően két módon tud viselkedni: egyrészt normál módon (N), másrészt harciasan (F). Bonyolítani nem is olyan egyszerű, lévén, hogy nyolcfe-



A szobrok a háttérben hűen demonstrálják a grafika minőségét

PERFECT WEAPON

A leopárdemberek alaposan bekerítették



ELLEN!

le támadó gomb áll a rendelkezésünkre (A, S, Z, X), és a komolyabb ellenfelekhez már nem elég egy szimpla ütés vagy rúgás ismétlése. Az apróbb termetű ellenfelekhez, mint a például a macskákhoz, az alacsony támadásokat használunk, amihez leguggolni a Shifttel lehet. Szógyen a futás, de hasznos: ha bekerítették, mindig inkább meneküljünk! Futni az előre irányú ketszeri lendítéssel lehet, hátraszállózni pedig a hátra irányú dupla lenyomásával. Már a játék elején szükségünk lesz az ugró tudományunkra, ezt az Enterrel hívhatjuk elő. A bal felső sarokban ugyan mindig látható a feltérképezett pályá épp aktuális részlete, és hogy azon merre haladunk, ám a Tabbal a

térképet teljes képernyőre is kinagyíthatjuk. (A térkép lehívása alatt a küzdelem nem áll meg!) A térképnél láthatjuk azt is, mennyi erő-gömböt gyűjtöttünk már be, és milyen tárgyak vannak nálunk. Az eszközök közül választani az M-nel lehet, használni a Z-vel tudjuk őket, lerakni pedig az S-sel. A fentiek persze az alapbeállításra vonatkoznak, ezt azonban az Options menüben tetszőlegesen átállíthatjuk. Jó dolog egyébként, hogy azon tudunk, hogy mindegyik világhoz pályako-

dokat kapunk, a játék közben bárhol menthetünk állást. Ehhez mindössze az Esc-pel ki kell szállni, s máris a Save menübe jutunk.

A Perfect Weapon a Gray Matter fejlesztette, élén azzal a Chris Gray-jel, akinek a nevéhez a klasszikus játékok a Boulder Dash "feltalálása" fűződik. Joggal számíthattunk tehát egy különleges csemegére. Most, hogy már volt szerencsém a csemegét "megkóstolni", sajnos azt kell mondom, hogy némi keserű mellékízt éreztem. Ez pedig abból fakad, hogy talán túlságosan is szőpre akarták a játékot írni, és a játszhatóságról megfeledkeztek. A rengeteg

társról szintén nem tudok ódákat zengeni. Futásnak nekilendülni például csak álló helyzetről lehet, futás közben pedig amint talnak ütközünk, Hunter azonnal megáll. Aztán az is nagyon zavaró volt, hogy gyakran érthetetlen módon a küzdelem közben automatikusan visszaáll hősünk normál módba, és csak bámulunk, hogy miért nem bunyózik. Ugyanilyen beragadás/tétlenség tapasztalható, ha egy fal mellett küzdünk, és mondjuk egy lábsöpörés már a falba ütközik. Nyomogatjuk a gombokat, emberünk meg csak áll mint egy rakás szerencsétlenség, és így persze egy-két főre péppé verik. Na mindegy, minden hibája ellenére a játék nem olyan rossz, következzen most néhány tipp.



A távoli perspektívánál szinte hangyáknak érezhetjük magunkat



kameraállítás például látszólag jó dolog, de játék közben reppant idegessítő tud lenni, amikor egy-egy küzdelem alatt szinte másodpercenként vált a nézet, és állandóan szem előtt tévesztjük a hősünket. Rengeteg a felesleges nézet, s van néhány olyan perspektíva, ami teljesen használhatatlan. Gondolok itt azokra a távoli képekre, amik ugyan nagyon szépen festenek a képernyőn, de a küzdő feleket nagyjával kell keresnünk rajtuk. Mindezekhez ráadásul meg társul az a hibajelenség, hogy néha az operátor egyszerűen "elalszik", magyarul kimegyünk a képről, a térképen már majdnem egy harmadik szobában járunk, mire a gépnek észbe jut nézetet váltani. Az ütközés detektáló sem a legtökéletesebb, gyakran belegyalogolhatunk a falakba, máshol meg csak harmadszori próbálkozásra sikerül bemennünk egy nyitott ajtón. Az irány-

A Jég Világban csak egy buklató van: rögtön az elején keressük meg (a keleti úton) a hideg elleni szert, és használjuk is, különben megfagyunk. Továbbhaladva majd a különböző szimbólumokkal elsősegély csomagokhoz juthatunk. A Kert Világban a négy kulcs összeszedése a feladat.



Sacra Ja belépője elég impresszív, de a dupla életoreje is!

csak azután jelenik meg a híd a pályá közepén a láteleséghez, Shirohoz. A kulcsok egyébként a továbbiakban is mindig ajtókat nyitnak. Az Erdő Világban szintén először vesztesen fogynak az energiánk, ennek megszüntetéséhez, sűrűsben meg kell keresnünk a vakcinát, amit majd egy kis beugrásban találhatunk. Ezen a pályán több



Az utolsó világban a transzportereké a főszerep

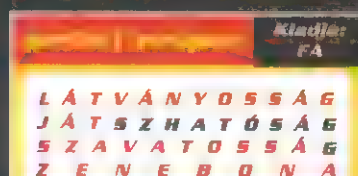
helyen lezérés kapunk zárják el az útunkat. Ezeket úgy lehet megszüntetni, ha felkutatjuk a rádiódókat, és a kapuk elé helyezzük őket. A Sivátag Világban két fontos tárgyat fogunk találni: az amulettet, ami majd egy ajtót robbant ki, és a csizmákat, ami az ugrálásnál lesz segítségünkre. Eközben majd betevődünk egy terembe, ahol ovakodjunk a hatszögletű kövekre lépni. Az utolsó, a Proteus Világban már csak türelemre lesz

szükségünk, hogy a transzporterek használatával eljussunk a főnökhöz, Morgónhoz. Egy hasznos tanács: a Világok között nem vihetjük magunkkal a tárgyainkat, ezért a főellenségeknél már megspóroljunk az extrák használatával, adjunk bele apait-anyait. Az út során még sok egyéb tárggyal is találkozhatunk, közülük a legteljesebbek: a szürke gömb - páncél rövid időre, piros keresztos gömb - elsősegély csomag, hatszögletű szerkezet - térképezés, kesztyűk - dupla erős

ütés rövid időre, parabola antennák - titkos ikonok feltárása. Ez utóbbi tárgy szintén csak egy meghatározott ideig működik, ám ha annyi idő alatt nem sikerült a kívánt dolgot felvenni, aggodalomra semmi ok, az antennák újra megjelennek.

Befejezésül a pályakódok: ADOCAADC, ACBABBCC, ADDUCACC, DDBDBBBA.

V.Z.



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 16MB RAM, CSD, WIN95, VGA

/ A legszebb a maga

Az irányítás bízalmas.

72%

...a különböző kezelőfunkciókat az Y meonyomással lehet elérni. A különböző kezelőfunkciókat az Y meonyomással lehet elérni.

A különböző kezelőfunkciókat az Y meonyomással lehet elérni. A különböző kezelőfunkciókat az Y meonyomással lehet elérni.

...a különböző kezelőfunkciókat az Y meonyomással lehet elérni. A különböző kezelőfunkciókat az Y meonyomással lehet elérni.

A különböző kezelőfunkciókat az Y meonyomással lehet elérni. A különböző kezelőfunkciókat az Y meonyomással lehet elérni.

egy idő után elsírni (ajánlatos tehát a szimpatikusabb varázsigéket gyakran elismerni). Egyszerre mindig három varázslat lehet a fejünkben, de mindháromra a játék során gyakran van lehetőség. Vannak olyan varázslatok, melyek egyszerre több

EPILÓGUS, DE MÉG MINDIG MASKENT...

A játék végén kiderül, hogy a legnagyobb ellenfeleket kizárólag bizonyos tapasztalati szinttel lehet legyőzni (lásd MP szint) előrelépésével lehet legyőzni, egyébként LEHETETLEN. Eppen ezért minden egyes ellenféllel érdemes megküzdeni.

Bizonyos varázslatok nagyon hasznosak, mások inkább csak színesítik a programot, de feleslegesek. Amit használhatónak ítélték, azokat gyakran süssetek el, így egyre erősebbek lesznek.

A labirintusokhoz készítek térképet, melyikből eljuthatok a helyekre, ahova menni szeretnék.

Bizonyos varázslatok nagyon hasznosak, mások inkább csak színesítik a programot, de feleslegesek. Amit használhatónak ítélték, azokat gyakran süssetek el, így egyre erősebbek lesznek.

A főellenfelek megköztölása előtt tanácsos felvarázsszerekkel és felszerelésekkel felkészülni. A SECRET OF EVERMORE-ban 4. évfolyam van, kössetek fel a patyát.

Widow megvárja, amíg eljutok a helyre, ahol állást.

Vegyétek meg ezt a játékot, mert beszélek róla, hogy milyen jó.

Ha elkészültök, írjátok, 3 levél esetén ugyanis kiharcoltok legalább 3 oldalt a Cowboytól a végjátáshoz.

A Cowboynak akkora duma van, hogy mindig ugyanarra gondolok, ha ránezek...

MARTIN

(Egyrészt: CoBoVoy, Másrészt: a játékot, amit csináltam, és az, hogy a többi kijavítottam.)

Harmadrészt: Nem Marteen harcol az oldalakért, hanem én azért, hogy vegre megszűlje őket.

Negyedrész: nekem nagyon szép orrom van, Martiannak viszont nétköznap és Kispst-kockás.

CoBoVoy

EVERMORE

megáll és egy gyűrű jelenik meg a karakter körül. Ezt a jobbra-balra irányítottal tudjuk mozgatni, a fel-fel-lefelé irányítottal pedig a különböző irányokba lehet elmozdítani a karaktert.



Itt látható a karakter a sereket

gyűrűeknek két jellemzője van pl. 220, ahol az első szám a támadási erőt (0-3) a második a használhatóságot (0-99) mutatja.

ACT (viselkedés) itt állítható be, hogy a karakterek hogyan viselkedjenek. A fiú a DEFENSIVE oldal felé tolni inkább évtésabban védekezik, az AGGRESSIVE-nél ész nélkül (kamikaze) támad. A kutya vagy támadkeres (SEARCH), vagy pitbull módjára viaskodik (FIGHT). A jobb oldalon 0-tól 3-ig állítható a támadási erője (folyamatosan fejlődik). A kisebb értéknél kisebb a sebesség, de gyorsabban lehet újra vinni. Egyéb értéknél nagyobb a támadási erő, de több idő kell az újabb támadásra.

Karakterre (vagy ellenfélre) is alkalmazhatók, ilyenkor a jobb-bal irányokkal tudjuk kijelölni a célpontokat. Az alkimiahoz szükséges összetevőket a gépkönyvben találhatjátok meg, a varázslatokkal együtt.

SZIMATÓLÁS (L-R) igen fontos dolog, én elég nehezen jöttem rá a használatára. Szóval vannak olyan varázslatokhoz szükséges dolgok, melyeket csak a kutya tud megtalálni. Ha éppen nincs ellenfél a képen, a dog elkezdi szimatolni. Amikor megáll egy helyen és tartósan ott szuszog, akkor ott valóban birtos lapul valami. Lehet erőtlen is a szimatolás, az L-R gombok lenyomva tartásával. Ilyenkor ha az adott képességű távolságuk rejlik valamilyen tárgy, a kutya oda fog menni hozzá. Ha leül, vakarja magát, és a közelében ott van a tárgy. A L-R gombok lenyomásával a kutya a tárgy felé fordul.

KROND A EGY ARCA VAN. G S O K K A L R O N D Á B B.

...a különböző kezelőfunkciókat az Y meonyomással lehet elérni. A különböző kezelőfunkciókat az Y meonyomással lehet elérni.

A különböző kezelőfunkciókat az Y meonyomással lehet elérni. A különböző kezelőfunkciókat az Y meonyomással lehet elérni.



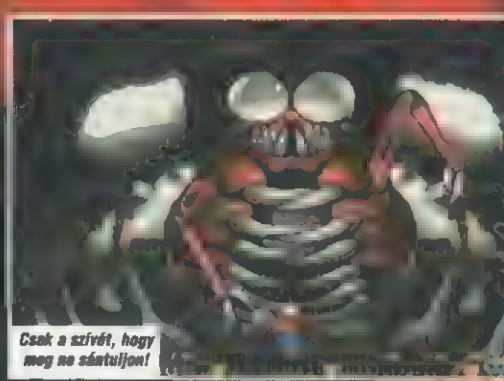
Ígératos platykák torjednek a kocsmában

EDIT (irányítás) itt állítható be a gombkészítés.

WINDOW EDIT (ablak beállítás) itt változtatható meg az üzenetablakok kinézetének színe.

EQUIP (felszerelés) Hőnk felszerelését határozzuk meg ebben a pontban. A különböző testrészekre való cuccok további különböző gyűrűkben vannak (váltakozva fel-le irányokkal lehet).

CÉLKERESZT Meghatározzuk, hogy az éppen nem látott karakter melyik elmozdított ábrája kinézetű legyen.



Csak a szívét, hogy meg ne sántuljon!

TÁRGYAK E három levő tárgy csoportonként vannak gyűrűkbe osztva.

Ezeket megtaláljátok a könyvben, de nem egy nagy was-ist-das kikísérletezni a hatásukat. Nagyon figyeljetelek oda a CALL RING nevű gyűrűre, mert ezzel különböző barátok igen hasznos varázslatait lehet segítségül hívni (mindig kell hozzá venni egy górat).

gyűrű. FEGYVER gyűrű. VARÁZSLAT gyűrű. Lássuk az első gyűrűk részletesen.

STAT (KARAKTER STATISZTIKA)

Azintek ez mutatja a szereplő találati pontjait (HP maradék/lehetséges), a fejlettségi szintjét (LEVEL), a tapasztalati pontjait (EXP) és a következő szintre lépéshez szükséges pontokat (NEEDED).

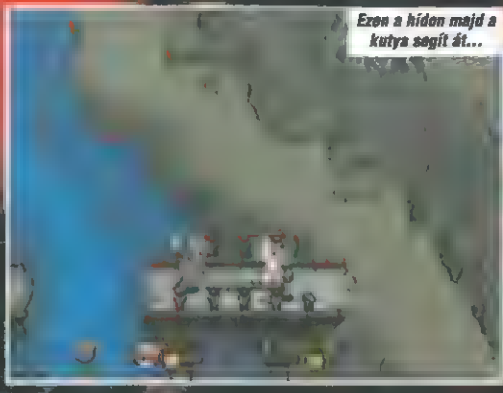
Tulajdonságok Attack - támadási erő, Defense - védekező erő, Magic Def - varázslat elleni védekezés, Evade - kivédési százalék, Hit - találati pontosság százaléka.

Penz Látható, hogy a különböző pénzekből mennyi áll rendelkezésünkre.

Felszerelések Itt szerepelnek a hőnk levő

mek. Az L-R gombok lenyomásával a kutya a tárgy felé fordul, ahol a rendelkezésünkre álló varázslatokkal lehet megküzdeni.

A játék jellemzője az alkimia, azaz a varázsszerek keverése. Itt a pusztán varázslat létezik, a jelek, a gyógyítás, védelem, segítség és a rosszindulat (támadás). Az összetevőket nekünk kell megtalálni, illetve megvásárolni. A varázsigéket meg kell tanulni, majd a különböző levő összetevők segítségével készíthetjük azokat. Minél többet alkalmazunk egy varázslatnál, annál nagyobb hatásfokkal tudjuk



Ezen a hídon majd a kutya segít át...

Kiadja: SquareSoft

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

SUPERNINTENDO

Tipikus SquareSoft játék:
A Nehány ellenfel kisse tud

85%

Az id Software a Wolfenstein, majd a Doom megalkotásával talán még maga sem gondolta, hogy micsoda öröket indít el. A minap is mit látok a TV-ben: még a Vészhelyzet egyenhejszolt orvosai is a Doommal csapják agyon az üres perceikét. A cég legutóbbi munkája, a Quake is alaposan felkavarta a kedélyeket. Léven hogy ez volt az első olyan játék a maga stílusában, amiben a figurákhoz is 3D-s technikát használtak, a poligonos terepen pedig fantasztikus fény- és árnyékeffekteket produkáltak. Ennek azonban már majd' fél éve, ideje volt tehát, hogy néhány új pálya jelenjen meg a játékok

egészen más a helyzet. Igaz, ez sem egy profi gárda által készített dolog - elvégre az id Software-nek a licencjogok megadásán kívül nem sok köze van az egészhez - mégis egy teljes, komplex játékról kell beszélnünk. Folytatva az összehasonlítást: itt például már eleve egy normális install programmal rakhatjuk fel a pályákat, ami automatikusan megkeresi

MÉG QUAKE MOST ADJA AFTER

ráktuk a játékot, az AS.BAT file meghívásával egy kisebb menüt hívhatunk be. A Registered Levelsre kattelve az eredeti pályák listája jön be, amiket külön-külön is elindíthatunk, de ha a Quake Start Menet választjuk, ugyanúgy mintha simán indítan-

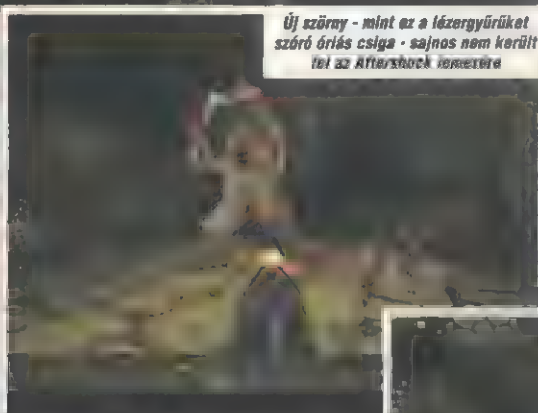
kunk a játékot, a kezdő helyszínre jutunk. Mivel azonban jobban érdekel, az az AfterShock Levels menüpont, amire rábökve a emadő pályák jelennek meg. A dolog érdekessége, hogy a Nuke II-tel ellentétben ezek nem csak amolyan szedett-vedett pályák, hanem a színek sorban, ködök, nézőpontok, képek jönnek egymás után. További pozitívum, hogy nem csupán a pályák formája új, hanem új texture beállításokkal is találkozhatunk a falakon. Leszámítva tehát, hogy a játéknak nincs egymond története, és csak ugyanolyan szörnyek jönnek, mint amilyenekkel már korábban is találkozhattunk, egy teljesen új programmal játszhatunk. Ha az AfterShock-t akarjuk

me-et indítjuk - csakugy mint az eredeti játékban - nehézséget, majd küldetést választhatunk. Három küldetés vár ránk, mindegyiken úgy vagy öt pályával, és még van egy telepört, amivel Death Match pályákra kerülhetünk. A küldetéseken van mindenféle terep: tűzes, vízes, ami egyik színt sem túl nehéz (trükkös esápadakkal például egyáltalán nem találkozunk), vagy legalábbis nem olyan bonyolultak, mint az eredeti pályák. Még azzal együtt sem, hogy a készítőik szemmel láthatólag kedvelték a szédítő magasságok vagy a lavatályamok feletti végrehajtandó nagy pontosságot igénylő ugralós "akrobata mutatványok".

A start menü harmadik pontja, az

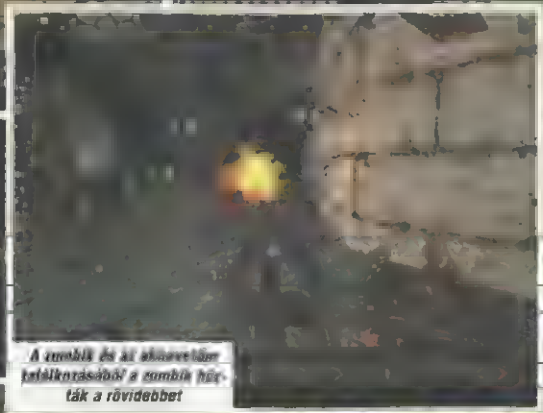


Az ajtókat - mint itt - gyakran az összes ellenfél megsemmisítésével nyithatjuk ki



Új szörny - mint az a lézergyűrűket szóró óriás csiga - sajnos nem került fel az AfterShock kiegészítőre

vetélytárs, a Duke Nukem kapcsán sajnos eddig nem a legkedvezőbb tapasztalataim voltak. Mint emlékeztet, a Nuke II dobozán a "több mint 300 pálya" szöveget egyhét kolléga tulzannak kellett érteni, ráadásul a pályák többsége amatőr munkára vállalt. Az AfterShock esetében azonban szerencsére



A szimbólus az a karaktertől, aki a szimbólumot a zombik hűtő tárolójában

Kard ellen géppuska - nem vagyok egy fair play játékos



KAKE A NÉP, TOK NEKI SHOCK OR AKE

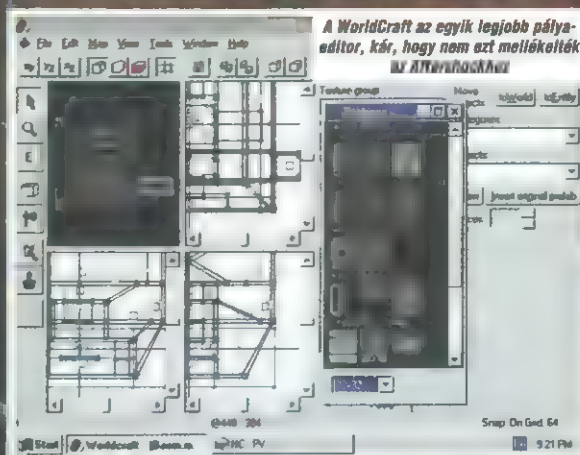
Other Levels hasonló a leginkább a Nuke I-hoz, vagyis ebben a listában találjuk a mindenhol összesgyűjtött amatőr készítésű pályákat. Itaz nem 360-at, hanem "csupán" több mint hetvenet, de legalább nem pakoltak fel túl sok szemetet a CD-re. Ha sikerült kiválasztanunk a kívánalmát, a **Play**-jel indíthatjuk a já-

Nos, az eddig leírtak sem hangoztak rosszul, de ez még nem minden. A CD-n találhatóunk egy hasznos infókat tartalmazó text file-t, benne különböző taktikai tanácsokkal az egyes pályákhoz. A csak magyarul értek ezzel ugyan nem mennek sokra, ám ők vigasztalódhatnak a játékhöz létező összes cheat-tel, amiknek a kiszűrése a szövegből gondolom nekik sem okoz gondot. A csalásokat természetesen a Quake Console-ban lehet használni.

Ha pedig már az összes pályával végeztünk, akkor nem marad más, mint hogy mi magunk készítsünk pályákat. Ezt javasolja legalábbis a CD-t forgalmazó cég, és ehhez felmásolták nekünk a **THRED** nevű editor programot. Ezt egy külön könyvtárban találjuk, és csak Win-

dows alól installálható. Az igazsághoz azonban sajnos hozzátartozik, hogy ez a program egy elég korai béta-verzió, még maga a készítője is azt írja róla, hogy tele van bugokkal. Ebben feltétlenül van valami, mivel csak az idő alatt, ami alatt úgy teluletesen is-

a játékot Quake 2-nek is nevezhetnék. Mindezt figyelembe véve csak jó tudok a programról nyilatkozni: a pályák ha nem is honyolultak, de ötletesek, és jónéhány új grafikai elemet alkalmaztak rajtuk.

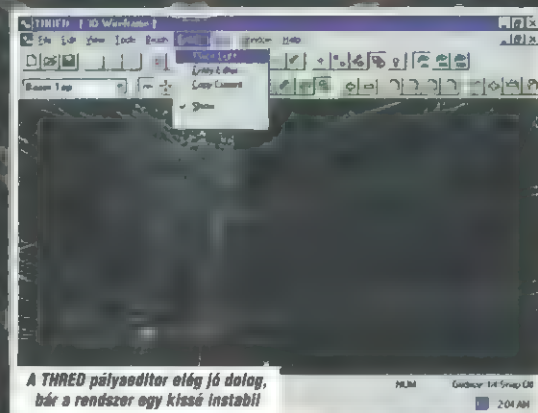


A WorldCraft az egyik legjobb pályaedítör, bár, hogy nem ezt mellékeltek az Aftershockhoz

Ha már extra pályákról beszélünk, feltétlenül megemlítendő, hogy Quake ügyben az internet hozzáféréssel rendelkezők jókora előnyben vannak, hiszen a világ minden tájáról egyre több saját készítésű szintet pakolnak fel a hálózatra. (Mellesleg az Aftershock egyéb szintjeit is így szedték össze.) Sőt, nemcsak pályákat, ha-

nem más hasznos és kevésbé hasznos shareware dolgokat is találhatunk, mint például különféle upgrade-eket a hálózati játékhöz, vagy néhány egyedi készítésű szörnyet, amit az eredeti játék valamilyen karakterével helyettesíthetünk be.

Ajánlhatjuk továbbá a figyelembe a pályaedítöröket, amelyekből szinten nem egy létezik. Közülük a legjobbak közé tartozik a **WorldCraft**, ami némileg többet tud, mint a Thred, ráadásul már kész, hibamentes verzió is létezik belőle. Magyarul egy Quake rajongónak sem kell unatkoznia a játék folytatásának a megérkezéséig. Végszóként csak annyit tudunk mondani: Let's keep Quaking!



A THRED pályaedítör elég jó dolog, bár a rendszer egy kissé instabil

merkedtem a programmal, a 3D-s vektor váz forgatásával rögtön is sikerült fogyasztanom a rendszert. Ettől eltekintve a dolog működik, annyit tudok tanácsolni, hogy surun mentünk.

A végső kérdés persze mindig az, hogy érdemes-e a játékot megvenni. Nos, új szörnyeket feltétlenül jó neven vettem volna, de hát az belátható, hogy az már komolyabb feladat lett volna, meg akkor már



A villámot szóró "göliátok" ezúttal sem hiányoznak

aftershock Kiadja: GT Interactive

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX100, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, 5B

/ Tetszetos prezentalas /

A cimado jatek tul rövid

83%

Vari Zoli

Az Ecstasica 2 ismét egy olyan játék, amelyre már sokan, és régóta vártak. Hat melyik igazi computer-kalandor ne emlékezne az első részre, ami a maga idején újszerű, ellipszisekből települő 3D-s grafikájával osztatlan sikert aratott a sok vektoros és szögletes Alone in the Dark-klon után. A játéknak csupán egy hibája volt: a túlzott rövidsége.

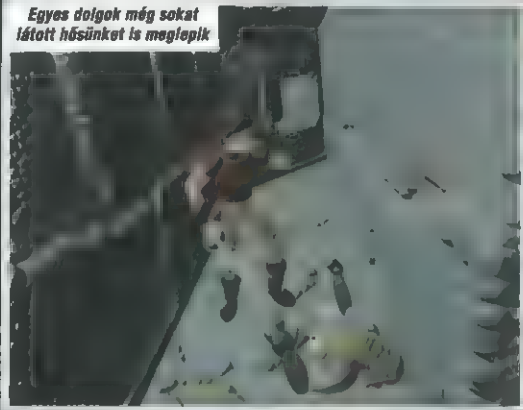
Tény, hogy a második részre ez

vegignezésekor elfogott, hiszen miről szól a dolog: hosunk ismét loholton utazik egy dimbes-dombos vidéken, igaz ezúttal vele van a legutóbb megmentett ifjú hölgy is. Ugyanugy egy kis városba ér, amit természetesen ismét démonok szálltak meg, ezúttal azonban nem egy leszakadt hid miatt kénytelen maradni, hanem mert a démonok elrabolják a kedvesét, őt magát pedig bako kézre adják.

ECS

Vár reám, s én megjövök!

Egyes dolgok még sokat láttátok hősünket is meglepi



Az első részben nekem különösen tetszett, hogy ritkán volt benne analóg rész, gyakoriak voltak a közjátékok, és jóformán nem lehetett vele elakadni. A folytatás azonban ennyire pont az ellenkezője: a játék roppant nehéz, emiatt az

általán még ennél is rosszabb: nehol ebben a sötétsebben kell hajszálni pontosan a rövid pillókon átugrálunk. Rendben, hogy gyászos a játék hangulata, no de ennyire?

A játékból egyszerűen hiányzik a kaland érzés, az alkotók teljesen átbillentek az akciójátékok irányába. Voltaképpen küldetéseket kapunk, és ezeket kell teljesítenünk. Egyes helyeken komolyan úgy érzem, mintha valami Tomb Raider-féle játékkal játszanék. A játékdíó nagy része nem azzal megy el, hogy a feladatunkra keressük a megoldásokat, hanem azzal, hogy például becsúszunk véletlenül a varázrokba, és csak kb. két peronyi piranha-csapkodással főzörezzük – öszkölés sal jutunk vissza.

Szemléletmást nem annyira a pergo öselekményrel, hanem inkább az idegesítően sürgőn újratermelő ellenfelekkel próbálták lekötöni a figyelmünket.

A kezelés is teljesen átalakult, de szerencsére az legalább jobb lett. Ezúttal energiakihasználó is helyet kapott a képernyőn, mellette pedig a varázserőnk felzáró szimbólumok, valamint a kezünkben tartott fegyver és annak a tulajdonságai láthatók. Mozogni a kurzor gombokkal tudunk, küzdeni pedig a bal control-irányokkal lehet. Jó dolog, hogy küzdelemmel emberünk nem csak hogy automatikusan segít nekünk az ellenfelet becélozni, de az ellenség magasságától és helyzetétől függően más és más ütések/rúgásokkal hajt végre. Szemléltetésképpen: a pókok ellen nem kell valamilyen speciális taponást keresni, emberünk automatikusan rúgni fog. Az ütéseket egyébként nem csak bonyó esetén kell használni, ugyanígy tudjuk működtetni a különböző kapcsolókat. Az ajtókat szintén nem kell kímélnünk, csak törjük be őket. Itt hívom fel a figyelmet, hogy kezdetben csak a sima ajtókat lehet berúgni, tehát a fehér gümbelet jelöltekkel ne is próbálkozzunk, amíg a tündér ki nem nyitja őket. Visszatérve azonban a billentyűk felsoroláshoz: a tárgyakat a Space-szel vehetjük fel (a kin

esetében erre nincs szükség), és a jobb Alt-tal tehetjük le. A megfelelő helyen a tárgyak használata automatikus, ehhez tehát nem kell gomb. A legfontosabb viszont, hogy kívül hosunk semmit sem fog elrakni, magyarral egyszerre csak egy tárgy lehet a kezünkben, a másikban pedig a fegyver. A kardokat és a varázskardokat kívül mellesleg varázspálcákat is találhatunk, ha ezekből kifogyott a varázsló, egyszerű buzogányként használhatjuk őket. A Shift-tel tudunk ugrani, a bal Alt-tal pedig vetődhetünk. Az Enter-rel egy információs képernyőt hívhatunk le. Ezen láthatjuk, hogy

A szörnyek nem sajnálják emberünköt az ütlegetek



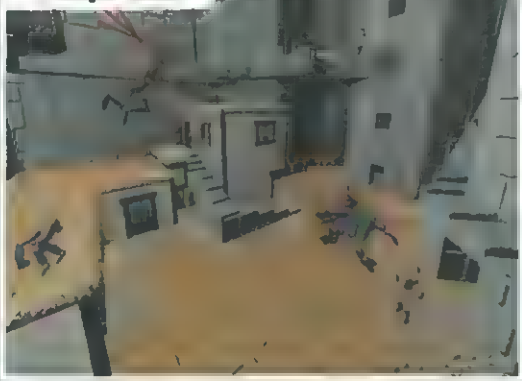
utóbbi már egyáltalán nem jellemző, hiszen több mint 1000 képernyőt járhatunk be, ráadásul ezúttal már SVGA-ban. Iszonyú nagy, és roppant részletesen kidolgozott a terep: egy teljes középkori várat terveztek a játékhöz, nem is tudom hány teremmel és a kiszolgáló épületekkel. A pincétől a padlásig, az az a katakombáktól a várkőig mindenütt megfordulhatunk, s ráadásul az élet sem hiányzik a helyiségekből, a szörnyek mielőtt meglátják minket, a hétköznapi leendőiket végzik: a kovács kalapál, egy szörny épp a retyóról jön elő, a borospincében pedig tivornyázás folyik. Ugyanakkor a halál is jelen van: az összevert áldozataink hullái jó ideig ott virítanak a terepen, s csak akkor tűnnek el, ha nagyon eltávolodunk tőlük. Az életszerűsége ezen túlmenően még fokozódik a jól eltalált hangeffektusok: az udvaron például buskomor lélekharang szól, a kertben csiripelnek a madarak, a legmagasabb toronyban pedig olyan égzengést hallhatunk, hogy ha nem akarjuk megörjíteni a szomszédainkat, jobb ha lehalkítjuk a hangfalakat.

ÉS MI A HELYZET

A JÁTEKELVÉNYNYEL?

A fentebb említettek ellenére azonban sajnos azt kell konstatálnom, hogy a játék mégse lett olyan hangulatos, mint az előző rész. Nekem nagyon úgy tűnik, mintha az alkotók kifogytak volna az ötletekből, s csak önmagukat ismételték. Ez az érzés már rögtön az intro

A pókok összes teremtménye összefogott ellenünk



mennyi szimbólumföredéket gyűjtöttünk már be a héthől, és itt fog-nak felvillanni az összeszedett lényeges tárgyak ikonjai is. Akár egy RPG-nél, útunk során hősünk tulajdonságai fejlődni fognak; ezek állapota és a kincseink mennyiségét szintén ezen a képernyőn követhetjük nyomon.

A felsoroltakon kívül aktív gomb meg a P, amivel szünetet tudunk tartani; az S, amivel gyors állománymentést (Quick Save) tudunk végzni; és végül az Esc, amivel az állománymentés/töltés menüjébe jutunk.

Most pedig következzen a végjátás, igaz – a játék rendkívüli terjedelme és a szűkös két oldal miatt visszatérve rossz szokásunkhoz – két részletben.

MITEVŐK LEGYÜNK?

A kalandból valamilyen ismeretlen varázsló, vagy inkább tündér szabaddit ki minket, de csak a hangja van jelen. Először is valami fegyver után kéne nézni, aminek pompásan megfelel az útmenti kovácsműhely-

Batman egyik bűrdé szelvének
utánzata új feladatot lát



A világot egy gonosz Fővárázsló és a hadserege rontotta meg a bűvös Elder szimbólum széttröszével. Már nincs sok időnk: a Fővárázsló az éj-
lel akarja megidézni a Sötétség
Urát, hogy az végleg átvégye a ha-
talmat a világ felett. Csak egy mű-
don tudjuk ezt megakadályozni: ha
összegyűjtjük a szimbólum hét töre-
dékét, és újraegyesítjük. Az első
töredék helyét rögtön el is árulja a
tündér: a kastély emeleti napvter-

Mint látható, az arcok kiéleződésén sokat javítottak

szól felnyitva most
az az istállóban,
amely egy szarvas-
tarlóval van körülvé-
ve. A nyak natasztalait
elrakjuk a szállá-
sunkba a várba a
közvetlen közelbe. A
közvetlen a kiemelt
sírkövek, és ha me-
ggyertemhez a ju-
gófalunk felmenni
szán, rank látnak
ezek egyikénél lesz
egy, még ki kell
biznizni a trónt
és a trónterem
a pulzáló gömbök
dézhetjük a teendő-
tmondja a teendő-
litan fogalmazza.

nya közül kettőt találhatunk a labirintusban. A keresett koponyák háványan villognak! A harmadik koponya a labirintus egyik mellékágában lesz, amelyiken keresztül egy tágas barlangba jutunk. Utunkat majd egy vizes-árok állja el, amelyen Indiana Jones mintájára kell átkelnünk: ott lépünk le a sémre.

Vari Zof

82%

A lemmingekről mindig csak a rossz van. Az egyik állatok háda még annak idején Amígán kiadult az világot látni, de a házájé vezető utján már akkor is nekünk kellett megmutatnunk. Mennünkben elfüvedtek a harmadik dimenzióban. És a persze ismét nekünk kellett a segítségükre sietnünk. Ott-thon Slingshock biztosságban, hiszen nézzük csak mi történt Lemmingországban: a lemming egy gondolná, hogy a lemmingek mind egyfajta: apró-muták, és jószándékúak. Egy gonosz lemming, Evil Ed viszont úgy érezte, erre rá kell cáfolnia. Már nagyon unta a sok lemming arról maga kívül, ezért földgi varázserőjét arra használta, hogy az ország összes polgárát a saját szíveskedésévé tegye, és gonosz cselekedeteitől védtetve a világtól. Minden ügykezező ellenében az egy lemming-népis kimarad. Lomax, a lemmingek nemzetségének utolsó reménye.

„Nagyszerű és nagyon sokat tudtam róla. Szóval én, a természetünk elgondolhatatlan, mert a kaszálóknak akarnék járni meg kell látni gondolat, hogy ezeket hol kaszálják el, mivel a speckák szorosan építelt korlátozottan. A speckák nem lehetnek, természetünknek is kell teremni. Ezeket úgy kellene szerezni, de ahonnan az aranygömbök

... az én életem, a magaméletem. Én kell egyensúlyoznom. A cél – mint minden életmegoldásban – elég egyszerű: el kell jutni a végső célra. A cél az, hogy minél több embernek segítsen.

Az ágyúzó ládákat már mintha láttam volna máshol, csak épp hordók formájában

The Adventures Of Lomax

Sokszor hordókon kell egyensúlyoznunk

hidakkal, amikkel
38-hon, a térben
közlekedhetünk a
várójában 70-s já-
ratokkal – az alkotó
terve ugyan felkel-
tette az érdeklődést,
szélesre nyitotta a
meglepő minket a
"gőz" színművelés
az ezeket meg-
látást megtanultak
kezdenek elválni a
szemléltetésről csak
még inkább tárgyi-
A sok igzi-mozgó
tosabb ellenfelei
óra ki.

**A léghajóról rakétás
lemmingek közelednek**

**„EGY, CSAK EGY LEMMING
VAN TALPON A VIDÉKEN”**

TORQUE. A SILENT CONVICTION

met. A. H. J. van't Hof

1997

100% 601 nagy oktatás kényelmé az otthon.

A hidak segítségével a térben is mozoghatunk

Kladja: Psynopsis

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

PLAYSTATION

**X Egyhangú ellenfelek • túl nehéz
• nem valami izgalmas**

63%

Azt hiszem, egy kicsit könnyebb, vagy egy kicsit egyszerűbb, mint a Hunter Hunted. A játékban a karaktered egy vadász, aki a pusztákban jár, és a vadakat vadászza. A játékban a karaktered egy vadász, aki a pusztákban jár, és a vadakat vadászza. A játékban a karaktered egy vadász, aki a pusztákban jár, és a vadakat vadászza.

A játékban a karaktered egy vadász, aki a pusztákban jár, és a vadakat vadászza. A játékban a karaktered egy vadász, aki a pusztákban jár, és a vadakat vadászza. A játékban a karaktered egy vadász, aki a pusztákban jár, és a vadakat vadászza.

A kameleonnal szemben a pusztá-
öklünkkel nem sokra megyünk



szörny buzogánya nemcsak egyszerű-
séggel bezúgta a koponyáját.

nak. A Föld ráadásul csak egyike szá-
mos hódításaiknak, egyebek közt
megszállták a Kullrathe nevű planétát

Ezt a kis idézetet
nem hagyhattam ki,
mivel ennél jobban
saját szavaimmal sem
tudnám lefesteni azt a
hangulatot, ami a
most ismertetésre ki-
váltó Hunter Hunted c-
mű játék alapsztorijá-
hoz tartozik. A játék a
2015-ös évbe repít
minket, amikor a
szokás szerint – az
emberiség szinte tel-
jesen kipusztult. A 20.
század végén a Földet brutális idegen
harcosok hódítják meg, és az 5 milli-
árd földlakóval pár nap alatt végez-
nek. Túlélők csak elvétve akadnak,
és azok sorsa talán még rosszabb,
mint elhullott kollegaiké: az idegenek
szolgáivá válnak. A Nagymesterek –

"Sajnos barátom lekéstél a kapuzárasról"



is, melynek közvetvelegesen intel-
gens lakói ugyancsak szolgáskorba
süllyesztették. A humán szemléletű
számára kissé szörnyűnek tűnő kull-
ratheket hatalmas gyujtótáborokba
szállították, és őket is bedobták a
"Vadász Vadász" nevű játékba, ami

kerülne elég ide-
ig életben ma-
radnia, talán
össze tudná
szedni egy sz-
késre alkalmas
jarmu alkatre-
szeit...

KULDVITELIS JATEK KÜ- LÖNÖS GEPFUNKCIÓK

A Sierra – aki jobbára a kalandjáté-
kairól nevezetes – most egy igen
szép Flashback-szerű akciójátékkal
lepte meg a nagyérdeműt. Ami már az
installálás előtt megláti az embert,
az az iszonyú gépgény. A Win95
mondjuk már eleve letöltésűje a mo-
solyt a gyamultan felbáználó arcáról,
de ami a lényegesebb:
hatalmas VGA-felhá-
tasu terepeket járha-
tunk be, rajtuk 3D-
ben megtervezett
és nagyon szépen
kidolgozott ellen-
felekkel. Még-
is nem csak
az X és Y ten-
gely mentén

Ha jól helyezkedünk, a Bruiser
robotok egymást füstölik ki



abból áll, hogy a két
felgázott nép fiai
egymást hajku-
rásszák a Nagymes-
terek szórakozta-
tása céljából. A
játék igen egy-
szerű szabá-
lyokkal zajlik,
és némi
emlékeztet-
és az egyke-

olimpiai játékokra – a
különböcség csupán
annyi, hogy ezüstér-
mrel letelje már csak ha-
lotti szemfedőket oszt-
nak. Mindkét planéta
harcosainak tehát csak
egyetlen reménye ma-
radt: a szökés. A földi
romok között szoren-
csére akad még a civili-
zációnak némi nyoma:
ha valakinek
esetleg

Ha épp nincs nálunk lőfegyver, keressünk egy
biztos helyet, amit csak meg kell védenünk



VADÁSZ KE

HUN

mozoghatnak, hanem a különféle ajtóknak köszönhetően térben is, tehát az említett jököra terep még többszintű is. Ahhoz pedig, hogy ezt az adatlan mennyiségű grafikát gyorsan, és főként simán scrollozza a gép, plusz még a nézőpont is zoomolgasson, ha netán úgy támad kedve, természetesen minimum követelmény lesz a Pentium processzor.

A maximumra tuningolt grafikához meglepő módon egészen kifinomult technikákat igénylő pályákat alkotnak. Szemléltatást alaposan át gondolt és megtervezett küldetésekkel. Már eleve három módon foghatunk a játéknak: egyedül (New Game), ketten egymás ellen (Multiplayer, Head to Head), vagy ketten, egymással együttműködve (Cooperative). Összesen 100 küldetés vár ránk, ebből 8 csupán az irányítás begyakorlása, 22 önbevezető küldetés, és 35 igazi

kökemény akció, teli csapdákkal és rivalis vadászokkal. A maradék 35 küldetés 15 kooperatív, és 20 egymás elleni misszióra oszlik. Ha az egymás elleni küzdelmet választjuk, a képernyő két részre lesz megosztva, és a játék kezdete előtt karaktert is választhatunk. Az emberi szereplő Jake névre hallgat, a szörnyet Garathe. Ennek nevezik. Mindkét szereplő különleges mozdulatokra képes, például a plafonokon csimpaszkodni. Garathe Den ezenkívül még hatalmasakat is tud ugrani, továbbá Jake-nél jóval erősebb karakter. A másik két játékmódnál a küldetésekből adódóan kapjuk a szereplőket, s azt is a küldetés határozza meg, hogy üldözök, vagy üldözöttek leszünk. Ha a vadász szerepét kapjuk, a küldetés teljesítéséhez vagy éreketeket, vagy rivalis vadászokat kell likvidálnunk, gyakran a saját fajtánkból. Ha a

préda szerepét osztják ránk, nem muszáj mindenkét ki nyírtnunk, viszont általában időre kell eljutnunk a kijáratig, és gyakran még külön

kell gyűjtenünk. A küldetés gyűjtögetése az ajtókhöz, és a kocsiaktrészek megkeresése persze magától értetődik. Bár kocsiaktrész nem mindegyik pályán van, attól nem kell tartani, hogy egy-egy alkalommal valahol elfelejtünk, ugyanis addig nem mehetünk ki az adott pályáról, amíg minden szükséges eszközt össze nem szedünk. Nem feltétlenül fogjuk meg minden szükséges

igen hasznos tárgyak a küldetés

lőkhöz fogvatart

(kötők különböző

képpen a pancel

ököl), a löse

ek, a pajse

és végül az el

sősegély csoma

gok. Vörösk

resztes ládából

kapjuk a fegyve

ket, a fegyveket

és a fegyveket

nek pedig azt a mérgezést gyógyítják

amit a zöld técsák, vagy a csepegő

zöld folyadék okoz.

Egy jellemző: ha van egy ajtó, az

ajtó, próbálunk rajta ajtót ajtót

hívni (nem eitolni a falakat), vagy

megvárni, hogy még egyszer, hár

valahol nem várunk észre egy kap

ratot. A keményebb küldetése

ben gyakran talál

hatunk

gátlókat

gátlókat

gátlókat

gátlókat

gátlókat

gátlókat

gátlókat



Kooperatív módban egymást kell segítenünk

találkat azert is érdemes figyelni, mivel gyakran veszélyekre figyelmeztetnek, vagy csapdák helyét mutatják meg.

A pályák teljesítésének sorrendje teljesen ránk van bízva, a főmenübe (Main Menu) visszalépve bármikor bármelyik missziót választhatjuk

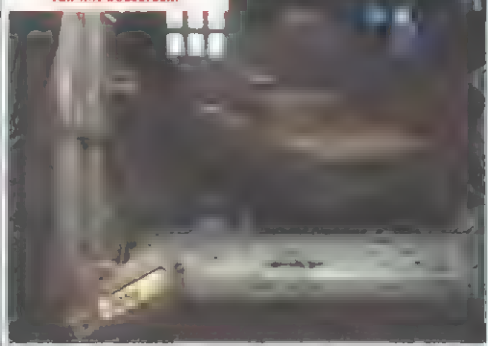
Ha másztam le egy-egy tettről, gyakran úgy megindult a pasim, mint ha belekapott volna valami orkán. Ez felettébb "kellemes" dolog volt, amikor mondjuk például egy ellenségekkel teli verembe sodródtam.

Az irányíthatatlanság következtében tehát gyakran csúsztak ki nyomdáteteket nem tűrő szavak a számon, ám ennek ellenére még mindig rákattintottam az "Újra próbálom" ikonra. Nehezen lehet ugyanis felállni a játék mellől. A küldetéseken ugyanis, ha néha elég nehezek is, nem felejték el az akadályokat. Átgondolt tervezésre vall, hogy a nehezebb részek után mindig találunk energiát, mérgek közepében pedig ellenszert. A feladatok is változatosak, már csak azért is, mert felváltva irányíthatjuk a két hősiinket. Végül a hangulati elemek között feltétlenül meg kell emlí

nem a 10 klasszul megkomponált sztereó muzsikát, melyek közvetlenül a CD-ről szólnak. Egytól-egyig kiválóan hangszerelt, rendkívül dinamikus zene, bármelyik szám egy akciófilmmel is dicsőrethető válhatna. A hanghatások szintén kifogástalanok, még a szerteszét hulló töltényhüvelyek csilingeléseket is jól hallhatjuk.

Vári Zolt

Eput a jargany, bar meg böven van mit beszerezni



(Choose Mission). A sikeresen teljesített küldetések mellett pipák tognak megjelenni, és az állást minden pozitív eredménytel végződött akció után a gép automatikusan elmenti, a nevünket pedig az első küldetés után menti be. A későbbiekben az állásokat a Restore Game-mel hívhatjuk be

AZ ÉRTÉKELES

A játék többféle PC-s jöypaddal is játszható. Klassz dolog, hogy a falak mentén (jellel) nyoma a gombot el lehet bújni, illetve van külön "settenkedés" gomb is. Ettől függetlenül az irányítással mégsem tudtam kibeküldni. A már említett Flashbackból a mozgatis sajnos igen távol áll, pedig itt is ugyanúgy minden mozdulat animációja valódi szemlélyekről lett digitálzáva. A szereplők azonban minden átmenet nélkül lóduknak neki a futásnak, és az ugrásokat is elég gyorsan végzik el. A létrákon és köteleken való mászkálás pedig egyszerűen botrányos. A fejem tetejéig csapdák közti pörkölődve például "Nagyon élveztem", amikor emberem nem akart felkapaszkodni, csak mert jobb oldalon a "Kisujja felugrott" a kotelletre tokarol. Amikor pedig ol

Kindjani
Sierro

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2x CD, WIN 95

100% kompatibilis a 3Dfx Voodoo2 kártyával

88%

Az Electronic Arts nem siette el a Little Big Adventure PlayStation verziójának kiadását. Ez a kalandjáték mindmáig ritkaságnak számít, hiszen a szépen kidolgozott és animált 3D-s szereplőket – sőt, kítá az Alone in the Dark teremtette hagyományokkal – izometrikus hátterekre helyezték.

Ennek következté-
ben jóval nagyobb
terepet kell be-
járnunk, és meg-
told ellenség-
ünk kell marad-

...benünk. A PlayStation 2 is teljesen meggyezik a PC-változattal, a grafika nem csúsz, a hang sem pozitív, se negatív irányban nem változott, s a gyártás elmondható a zenei és a hangeffektokról is. Az új játékokban egy mobilos világ teremtünk, benne elefántszaru állatok lányokkal, és csinos, fiatal emberekkel. Az új éreklenség közre tartozik a klasszikus, akik a játék elején egy kővel állunk. Nagy előrelépés, így nevezik a bolygókat. A PlayStation 2 is meggyezik a PC-vel.



**A kikötőből nem lesz
problémamentes a távozás**

**Mi Mint mindenki azt
dás, erre csak
profetikus**

1. Introduction
 2. Background
 3. Methodology
 4. Results
 5. Conclusion
 6. References
 7. Appendix
 8. Index
 9. Glossary
 10. Summary
 11. Abstract
 12. Keywords
 13. Subject
 14. Topic
 15. Field
 16. Area
 17. Discipline
 18. Branch
 19. Department
 20. Faculty
 21. School
 22. College
 23. University
 24. Institute
 25. Center
 26. Division
 27. Section
 28. Unit
 29. Group
 30. Team
 31. Committee
 32. Board
 33. Association
 34. Society
 35. Organization
 36. Agency
 37. Department
 38. Ministry
 39. Government
 40. Parliament
 41. Congress
 42. Senate
 43. Council
 44. Committee
 45. Board
 46. Association
 47. Society
 48. Organization
 49. Agency
 50. Department
 51. Ministry
 52. Government
 53. Parliament
 54. Congress
 55. Senate
 56. Council
 57. Committee
 58. Board
 59. Association
 60. Society
 61. Organization
 62. Agency
 63. Department
 64. Ministry
 65. Government
 66. Parliament
 67. Congress
 68. Senate
 69. Council
 70. Committee
 71. Board
 72. Association
 73. Society
 74. Organization
 75. Agency
 76. Department
 77. Ministry
 78. Government
 79. Parliament
 80. Congress
 81. Senate
 82. Council
 83. Committee
 84. Board
 85. Association
 86. Society
 87. Organization
 88. Agency
 89. Department
 90. Ministry
 91. Government
 92. Parliament
 93. Congress
 94. Senate
 95. Council
 96. Committee
 97. Board
 98. Association
 99. Society
 100. Organization
 101. Agency
 102. Department
 103. Ministry
 104. Government
 105. Parliament
 106. Congress
 107. Senate
 108. Council
 109. Committee
 110. Board
 111. Association
 112. Society
 113. Organization
 114. Agency
 115. Department
 116. Ministry
 117. Government
 118. Parliament
 119. Congress
 120. Senate
 121. Council
 122. Committee
 123. Board
 124. Association
 125. Society
 126. Organization
 127. Agency
 128. Department
 129. Ministry
 130. Government
 131. Parliament
 132. Congress
 133. Senate
 134. Council
 135. Committee
 136. Board
 137. Association
 138. Society
 139. Organization
 140. Agency
 141. Department
 142. Ministry
 143. Government
 144. Parliament
 145. Congress
 146. Senate
 147. Council
 148. Committee
 149. Board
 150. Association
 151. Society
 152. Organization
 153. Agency
 154. Department
 155. Ministry
 156. Government
 157. Parliament
 158. Congress
 159. Senate
 160. Council
 161. Committee
 162. Board
 163. Association
 164. Society
 165. Organization
 166. Agency
 167. Department
 168. Ministry
 169. Government
 170. Parliament
 171. Congress
 172. Senate
 173. Council
 174. Committee
 175. Board
 176. Association
 177. Society
 178. Organization
 179. Agency
 180. Department
 181. Ministry
 182. Government
 183. Parliament
 184. Congress
 185. Senate
 186. Council
 187. Committee
 188. Board
 189. Association
 190. Society
 191. Organization
 192. Agency
 193. Department
 194. Ministry
 195. Government
 196. Parliament
 197. Congress
 198. Senate
 199. Council
 200. Committee
 201. Board
 202. Association
 203. Society
 204. Organization
 205. Agency
 206. Department
 207. Ministry
 208. Government
 209. Parliament
 210. Congress
 211. Senate
 212. Council
 213. Committee
 214. Board
 215. Association
 216. Society
 217. Organization
 218. Agency
 219. Department
 220. Ministry
 221. Government
 222. Parliament
 223. Congress
 224. Senate
 225. Council
 226. Committee
 227. Board
 228. Association
 229. Society
 230. Organization
 231. Agency
 232. Department
 233. Ministry
 234. Government
 235. Parliament
 236. Congress
 237. Senate
 238. Council
 239. Committee
 240. Board
 241. Association
 242. Society
 243. Organization
 244. Agency
 245. Department
 246. Ministry
 247. Government
 248. Parliament
 249. Congress
 250. Senate
 251. Council
 252. Committee
 253. Board
 254. Association
 255. Society
 256. Organization
 257. Agency
 258. Department


LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐN

P 1 3 1 5 1 3 1 1 0 2

1. **Introduction**
 2. **Background**
 3. **Methodology**
 4. **Results**
 5. **Conclusion**
 6. **References**

82%

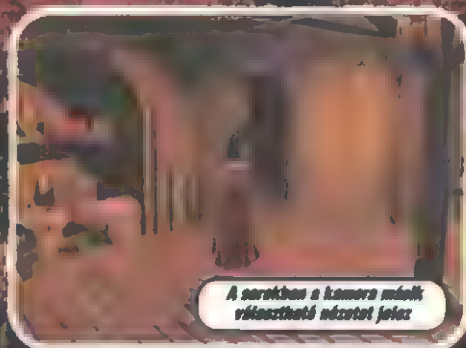
[illegible]

A játékokban egy kis
bányt, Mielte-et fog-
juk irányítani, vele kell szembenünk One-nak.
Közülük egy társunkban találunk maguk-
nak, deünk szembenük a káros  gungster
párosával, egy ikerpáros, akik gyerekekkel

rabpaltinak. Mint tapasztalhatjuk, a játek teljes mértékben a maga helyére került a játék. Eseti, fogzott kamerázások segítségével láthatjuk a terepet, melyeken színpadnyi 3D-s, texture mapped szereplők mozognak. A terep nem kézzel rajzolt, hanem perspektívában a mozgás animáció segítségével, valójában a mozgás animáció segítségével építjük fel, hogy nem kell megvárunk, amíg a gép automatikusan generál valamilyen elvett videót, ami később

...és a kőzetekből 10-12 ezer gombókot
szedtek a környéken. Az irányítás csak
egy gombókot tudott leszámlálni, mint felvenni, használni.
Inventúrát készítették a jobb
felso gombókkal elhatárolt és fát
szedtek. Az állomány nemcsak idegen
kötvelemény, hogy használt pontos
munka a használt felvenni kívánt.
Tárgy elő állunk. Hogy ne legyen
előző "jóban" a gombókot a fel
vett...

and non-Bank and core/non-core ratios. The results show that the non-Bank and core/non-core ratios are positively correlated with the size of the bank. The results also show that the non-Bank and core/non-core ratios are positively correlated with the size of the bank. The results also show that the non-Bank and core/non-core ratios are positively correlated with the size of the bank.



**A sorokba a kamera nélkül
elfelejtett műveit leírja**

landjatekéről van szó, de valószínűsíthető, hogy egy teljes leírást is megtekinthetünk róla.

The City of Lost Children

lost children. **Allyda**
Remington

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONNA

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

1. **Introduction**
 2. **Background**
 3. **Methodology**
 4. **Results**
 5. **Conclusion**
 6. **References**

80%



**A felfedezés tárgyakat
is néha külön-külön**



[illegible][illegible]

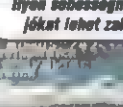
**Festaltam, hogy emberem a hokasoknál ro-
zálottam, mert az emberek, a sziklák között
élték és éltek. Én pedig a hokasok között
éltam és élek. Én pedig a hokasok között
éltam és élek.**

...ot kapunk. Pedig egy csomart szaksz egy
...l időzített deszka érintéssel, és sima fel-
...det érintéssel már egész szép summa ér, akár
800 pont fölé is mehetünk. Embernek
...nál azonban még mindig a csúcs körök

[illegible]

COOL BORDER


**Ityon sebességnél már
jóllet lehet zaklatni**



109

ngay trước cổng vào là cây
fortune tree.

2. hogy ekozon már nem tudunk irányt változtatni. Ugyanígy működik a



LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

FIFA97

A játék számít a követendő mintának. A játék életnagyságú, könnyű kezelhetőséget, és a zenei és digitálizált hangeffekteket mindenki számára elérhető áron. A játék a legújabb generációhoz szól, akiknek a számítógépes játékokkal való ismerkedésük már a kezdetektől kezdődött. A játék a legújabb generációhoz szól, akiknek a számítógépes játékokkal való ismerkedésük már a kezdetektől kezdődött.




FI

4:00:24

Az eredmény egytől

Ideértünk a mai PC-vel és PlayStationre és FIFA 97-re, nem akkora mérőidő! A játékosok megismerkednek a futballal, az adás, ám azért sok mindennek van még felmutatni. Ahogy már megszokhattuk a játékosok, a mezük és a csapatok most is egytől-egyik tökéletesen élethűek. A figurák kidolgozódni sokat javítottak a grafika jellemző, hogy a mezek és a csapatok jól elválasztottak. A 3D-s, rendkívül valóságos személyekről digitálisan mozgatásokkal rúgják a bőrt, fejelnek, és még so-



Ezeket a modultá-
rat rádiósynt most
még jobban össze-
hangolták, hogy a
kus, bar a Soga

Kiadja:
EÖA

Petry nem áll igazán a helyzet magasztán

...rón felülmúlni. Szok-
gáltatásai tekintve
azonban vitathatatlá-
nul a FIFA a best.
Ujdonnan, hogy ezú-
ttal feröcskös és
leghíresebb
igen egykori
...
...
...
üzemmód már alap-
vető követelménynek
számítanak: aki a já-

tektermi fogikat kedveli, bekapcsolhatja a
arczsmódot, ami mindig mindenképp a val-
óságosságra törekszik, annak ott a simulat-
ion izommód. Az irányításon is finomít-
nak, például amennyi ideig nyomjuk a lövé-
sgombot, olyan erővel fogunk lögni. A stand-
ing és a csendes mozgás módja is, könnyű a ki-
kezeltes látványt nyolc kamerarézet birtó-
sítja. A visszájárásznál ezeken kívül van
még egy állítható kamera is, amivel teljes
körleges látószögű és szögű nézhetjük új-
ra a felvételeket.

A FIFA-nál most megkapjuk ezeket az
új felhívásokat kommentátor a "közeli-
lésekhöz", ilyenből most kettő is van. Tu-

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

95%

Imperium Galactica

Ahhoz,

hogy Tiéd legyen a világegyetem,
másoknak is lesz egy-két szavuk!

MEGJELENIK MÁRCIUSBAN!



Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on

DIGITAL REALITY

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 rádiós
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 CSP



GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound OEM
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II. PNP

CD DRIVE-OK:

- 6x-, 8x-, 10x-, 12x-es sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO



CD ÍRÁS

800,- + ÁFA - től

anyagár nélküli! Megbízható anyagra,
rövid határidővel, garanciávali Hanganyag CD-re
írásánál a digitálizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audio és DAT kazetta is.)

HANGFALAK:

- 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 120 W aktív hangfal (1 pár)
- 150W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

2 x 40 W aktív hangfal 1 pár	12.000,-	2 x 80 W aktív hangfal 1 pár	12.000,-
2 x 120 W aktív hangfal 1 pár	12.000,-	2 x 150 W aktív hangfal 1 pár	12.000,-
20000 Hz + 16 Bit. Tazmodem	1.500,-	2 x 240 W aktív hangfal 1 pár	12.000,-
Hangkártya - 16 bit. Tazmodem	1.500,-	2 x 240 W aktív hangfal 1 pár	12.000,-
14400 Hz. Modem kártya	1.500,-	2 x 240 W aktív hangfal 1 pár	12.000,-
33600 Hz. Modem kártya	1.500,-	2 x 240 W aktív hangfal 1 pár	12.000,-
VIDEO STREAMER (30000 Hz)	11.900,-	2 x 240 W aktív hangfal 1 pár	12.000,-
Sound Blaster 16 rádiós	12.200,-	Pentium 133 Intel CPU	25.500,-

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Haz)
Tel.: 3100439

JÁTEKBOX

Uniflex
Váróház
Tel.: 4651030

Magyarországi számítógépes játékok
Vendégek, vagy az SZA Kft-jel
kapcsolatban programokat készítek
regi játékokról, számítógépes játékok
1920x1080 képernyőre, 3D-s képernyőre.
Cím: 1349 Budapest, Puskás T. u.
Tel.: 1291-5911/1291-5912

Automex

Aztech sorozat 9990 Ft



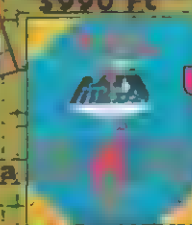
FORMA 1 KORMÁNY
34990 Ft



Athen-Atlanta
13990 Ft

Automex CD Center 1072 Bp., Vesselősi u. 21. Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546
Automex CD Shop 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817
Postai utóvétel: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 266-3480
Náprakész információk: a Teletext 682 oldalán
e-mail: info@automex.com, www.automex.com

Montfoglalás
5990 Ft



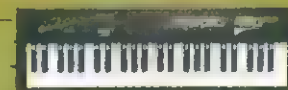
HARDVER SAROK

- Íráshő CD-ROM 1080 Ft
- Flippy lemezek 680 Ft-tól
- CD-ROM Drive 8X 16600 Ft
- CD-ROM Drive-4 lemezes 4X 13200 Ft
- Aktív hangfal 25/50/120/2240 W 3800/3800/6000/6400 Ft
- Hangkártya SB 16/32, A3W X 64 11200/17200/36200 Ft
- SVGA Color Monitor 39800 Ft
- 14" LR NI Számológép (2 év g.) 6200/17990 Ft
- Fax modem 14,4/33,6 6200/17990 Ft

Használjon keményebb hardvert! Kínált számítógépet vagy más
alkatrészeket kedvező áron beszámlítjuk, ha nálunk vásárol éjjel.
Üzletünkben bármilyen számítástechnikai alkatrészt, eszközt
megvásárolhat, illetve postai úton is megrendelhet.

Visszonteladók jelentkezését várjuk! Szíveskedjen szolgáltatás, hatékony bizományos értékesítés.
Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Expert sorozat 4990 Ft



Peter MIDI billentyűzetek teljes skálájára
megtalálható bemutatótérünkben
37000 Ft-tól 188400 Ft-ig MIDI szoftverek
és táblázatok nagy választékban és kedvező
áron kaphatók. Ugyanitt műsoros videókazetták,
audio CD-k és más kiegészítők is megvásárolhatók.
Automex Media Store
1072 Bp., Rákóczi út 4-6.
Telefon: 351-5015, Tel./fax: 351-5017

CINKELT LAPOK

STRIPE (PC)

GPS: megmutatja a koordinátákat
SPIM: zombi vált
OMNIPOTENT: lőten mód
BOOMSTIX: az összes fegyver nálunk van
RIFTXX: szintugrás (01-32)
STONECOLD: az összes ellenfél meghal a szinten
DOWNYTRUMP: 300 arany

**TERMINATOR:
SKYNET (PC)**

Az Alt-\A megnyomása után:
SUPERUZI: Super Uzi géppisztoly
WHOAMI: Kiírja a nevünket
COUNTERS: Koordináták
ILLBEBACK: Következő küldetés
ARNOLD: Az összes fegyver nálunk van

MECHWARRIOR 2. (PC)

ISEENFIREANDISEENRAIN: végtelen töltény
OOOHHHLLAAALLAAA: hőkövetés
TIKRULESLIKETHECOMSTARBABY: a küldetés sikeresen befejeződik
CRAZYSEXYCOOL: végtelen jumpjet
ANTIJOLT: idő hosszabbítás

HARVESTER (PC)

DUSTIN: 1. szint, Lodge
BOSTON STRANGLER: 2. szint
HELTER SKELTER: 3. szint
MURDERER: az összes fegyver
SON OF SAM: az összes használható tárgy
NICK: visszaállítja a HP-t

RAYMAN (PC)

Esőembert is mondhatnánk, de az egyszerű kedvéért maradjunk csak Rayman használatánál, ha erre a Ubisoft által kiadott gyönyörű meszkálós játékról beszélünk. Szép-szép, de mit ér vele az ember ha nohó, nem? Mit lehet ilyen esetben? Például betekinthet az 576 cinkelt lapjaiba...
RAYLIVES - életok számának növelése 99-re
RAYPOINT - energia tuningolás maximumra

GOLDFIST - egy marék arany extra
WINMAP - szintugrás
POWER - minden tudás

TIME COMMANDO (PC)

Íme egy-két pályakód egy gyönyörű, de talán a lehetetlenség határát súroló játékhoz.

	Easy	Normal	Hard
Roman	YPTFRFZ	QJOLVADL	SOMLONK
Japanese	IKTOLVYF	KAYASEAF	TFJYJMC
Middle Age	VMOXYCCB	IMZFSPND	XYFAMOE
Conquistadors	FQJLUGCC	AVMLFQDN	ZPVASAV
Wild West	ZNEHOFN	EYDSYTCV	NOOSWLN
Modern Wars	FBTAWPFC	YLHGXDB	VEJMMKLO
Future	ALPYJFO	ZETPCENQ	
Beyond Time	YDULVADN	UMFLONN	

WARWIND (PC)

A Warcraft programozói igazán kitettek magukért, s mesterművük nyomdokain léte-rehozták ezt a kiváló stratégiai játékot. A nagy elődhöz hasonlóan itt is van egy mondat elrejtve a programban, melyek használatával előnyökre lehet szert tenni. Ilyenek például a...
!THE SUN ALSO RISES - (meglepi)
!THE GOLDEN BOY - 5000 credit

MASTER OF ORION II (PC)

Rég várt program, de sajnos - szerintem legalábbis - nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket! Az ALT nyomonvartatása közben a következő szavakat pótyoghettük be: EMSTEIN - minden technológia feloldozása
MOOLA - 1000AC
MENIO - a kutatásokkal kapcsolatos újabb csatlós
ISEEALL - látható lesz az összes helygő és játékos helye
SCORE - pontozás megmutatása

NECRODOME (PC)

KNIGHT - legyőzhetetlenség
GIMMESOMESUGARBABY - az összes fegyver
EXCALIBUR - összes fegyver
SHRUBBERY - összes power up
RABBIT - pajzsok maximumra
IGOTBETTER - energia maximumra
VERYSMALLROCKS - végtelen munió
SMALLROCKS - max. munió
UNLADENSWALLOW - végtelen gáz
SWALLOW - gázeltöltés
CAMELOT - szinteljesítés
ANTIOCH - ellenségek likvidálása
RUNAWAY - összes fegyver ellővése

Hogyan kell használni e csatlósokat?! Nos, egyszerű, de nagyszerű: a párbeszéd ablakban - amit a T betűi lenyomásával hozhattok elő - írjátok be őket.

MEGARACE 2 (PC)

A következő kódok a DOS verzióhoz vannak és MEGARACE parancs után kell őket beírni.
SPEED - még gyorsabb gépek
MONEY - új játékok(!) kezdése esetén 99.999 pénzzel indulhattok
MAP - megmutatja a pálya térképét
GAME - intro átugrása
MOLANCE - Lance Boyle kilággyása

SUPERFROG (AMIGA)

Egy-két pályakód, s máris jöhet a béka-hcsinált!
1-2 - 234844
1-3 - 447464
1-4 - 747822
2-1 - 446384
2-2 - 984448
2-4 - 477444
3-1 - 343522
3-2 - 982324
3-3 - 981332
3-4 - 467464
4-1 - 813234
4-2 - 467464

- 4-3 - 183294
- 4-4 - 452234
- 5-1 - 884841
- 5-4 - 883182
- 6-1 - 383772
- 6-2 - 981122
- 6-3 - 817832
- 6-4 - 285112

MEGALOMANIA (AMIGA)

Állítom, hogy az Amigára készült játékok legjobbja előtt vagyunk. Még ma is szívósen ülök le és állok neki játszani vele, s talán máskor is ugyanígy vannak vele. Nekik ajánlom ezt a szörény, de szükség esetén nagy segítséget nyújtó kódot: **OFBA-XUR** - amivel 300 embertől kezdhetünk 3rd epoc ban.

NIGHT SHIFT (AMIGA)

Pályakódok következnek:

- 1 - CBBL
- 2 - BCAP
- 3 - BCAP
- 4 - ALAA
- 5 - AALC
- 6 - CPPA
- 7 - CALB
- 8 - ABAC
- 9 - ALLC
- 10 - LBPP
- 11 - BACP
- 12 - CPBP
- 13 - PCBA
- 14 - ACPB
- 15 - PPAA
- 16 - BBAB
- 17 - BPCP
- 18 - PLLP
- 19 - BBAB
- 20 - CAAC
- 21 - LCAA
- 22 - PCLB
- 23 - PCCL
- 24 - PALC
- 25 - BAAL



26 - PCCB
27 - BCLB
28 - P88A
29 - CPC4
30 - CCBP

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (MEGADRIVE)

A következő trükk három titkos menüt hoz elő. A Start Game/Options képernyőn gyorsan nyomjuk be: A, C, FEL, B, FEL, B, A, LE. A kód hatására többek között beállíthatjuk a folytatások számát, kiválaszthatóvá tehetjük a főnőköket, játszhatunk a rejtett játékkal, stb.

Human Smoke kiválasztása: menjünk a karakterválasztás képernyőjére, és válasszuk ki a Robo Smoke-ot. Ezután tartuk lenyomva a bal irányt, majd a nagy ütés, kis ütés, kis rúgás, kis rúgás gombjait mind, még mielőtt a küzdelem elkezdődne.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SNES)

Human Smoke kiválasztása: a copyright képernyőn tartuk lenyomva a LE irányt, és az A-t. Eresszük fel őket, majd a Williams képernyő megjelenésekor ugyanígy tegyünk a JOBB irányral, és a B-vel. Végül a "There is no knowledge that is not power" feliratról az X és Y gombokkal játszunk el ugyanezt, s ezeket is eresszük fel. Ha a címképernyőnői ekkor megjelennek Robo Smoke, nem hibáztuk el. Ezután válasszuk ki Robo Smoke-ot, és rögtön tartuk lenyomva egészen a meccs kezdetéig a következő gombokat: BAL, X, Y, L és R. A kettes irányítóval az utóbbit ugyanígy tehetjük meg, csak a BAL irány helyett JOBBAT nyomjunk.

PRINCE OF PERSIA 2 (SNES)

Nem jelenthet gondot a játék végigvitele, ha a birtokunkban van a szintugrás kódja – igaz, hogy így aztán viszont nem jelent túl sok izgalmat. A level skiphez

menjünk az Options képernyőre, és nyomjuk le és tartuk is lenyomva a LE, LE, A, X, és az L gombokat ebben a sorrendben. Ha jól csináltuk, a háttérben a felhők gyorsabban szállnak. Most indítsuk el a játékot, és amikor pályát akarunk ugrani, egyszerűen nyomjunk egy SELECT-et.

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

A múltkor adósok maradtunk, hogy a harmadik pályán mit idéz elő a Cheat kód (Pauzálás után R2-t nyomva tartani, majd BAL, JOBB, FEL, LE, NÉGYZET.). Nos, ennek a hatásait a kettes irányítóval a START lenyomásával tudjuk kamatoztatni: a HÁROMSZÖGGELEL kiakaszthatjuk az órát, az X lenyomásával pedig pályát válthatunk.

SOVIET STRIKE (PLAYSTATION)

Ha esetleg problémátok adódott volna valamelyik szint teljesítésével – emlin nem lepődnénk meg – itt vannak a pályakódok a játékokhoz. A beíráshoz menjünk a "Load" opcióra, majd az "Enter"-re.

Crimson Mission: WORRYCASE
Black Sea Mission: GRANDTHEFT
Caspian Mission: GROZNEY
Dracula Mission: CHERNOBYL
Kremlin Mission: CIVILWAR

TOBAL NO.1 (PLAYSTATION)

Az alábbi cheat egy új fajta kameranézést hív elő:

A karakterválasztásnál tartuk lenyomva az L2-t és az R2-t, amíg a küzdelem el nem kezdődik.

LOMAX (PLAYSTATION)

A következő egyszerű cheatrel pályát ugorhatunk Lomax-szel. Játék közben

nyomjuk le a LE+START-ot, ezzel lepauszáljuk a játékot. Ezután tartuk lenyomva a felfele irányt, és üssük be: HÁROMSZÖG, KÖR, X, és NÉGYZET. Ekkor egy kis szám jelenik meg a bal felső sarokban, ezzel választhatjuk ki a kívánt pályát. Mindössze annyit kell tennünk, hogy az L1+SELECT-et az adott sorszám előéréseig nyomogatjuk, és az L1+START-tal indítjuk a pályát. A fentiekben kívül ráadásul van még egy plusz lehetőség is a kódnak köszönhetően: ha az L1+NÉGYZETET lenyomjuk a játékban, Lomax bárhová elrepülhet a pályán. Az összes nehezen elérhető helyet így könnyedén megközelíthetjük, s csak újra le kell ütnünk az L1+NÉGYZETET, hogy újra visszaessünk a talajra.

WIPEOUT 2097 (PLAYSTATION)

A CD elindítása után várjuk meg, amíg a PlayStation logo megjelenik, majd tartuk lenyomva az L1+R2+START+SELECT gombokat. Ezeket végig a csatlós bevitale alatt így kell tartani, különben a dolog nem fog működni. Csak a START gombot engedjük majd el a címképernyő megjelenésekor, de nyomban utána azt is nyomjuk le újra. Ha jól csináltuk, a főképernyőn a szó szoros értelmében állati járgányok közül válszthatunk.

Új versenytípusok válnak kiválaszthatóvá a következő kódok beírásával az Options menü Password opciójában:

Challenge1- NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET.

Challenge2- NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, X, NÉGYZET, X, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X, KÖR, KÖR.

STAR GLADIATOR (PLAYSTATION)

Íme egy újabb rejtett karakter, Blood. Elővezetéséhez a következőt kell tennünk: a címképernyőn, ami alatt az Arcade Módot elindítjuk, tartuk lenyomva a Select-et, és továbbra is tartuk így. Menjünk Bilsteinre (kiválasztását lásd: az előző számban), és adjuk be: X, NÉGYZET, X, NÉGYZET, X, NÉGYZET, JOBB, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, KÖR, HÁROMSZÖG, L1+R1

Egy különös cheat: rögtön a karakterválasztás után tartuk lenyomva a LE+L2+R2-t amíg a meccs el nem kezdődik, minek hatására a küzdőtérre teljes sötétség fogad minket.

STREET FIGHTER ALPHA 2 (SATURN)

Sakura néhány jópofa győzelmi animációt mutat be, ha az előbbi gombokat benyomva tartjuk a küzdelem befejezése után: A - táncolni fog, B - lerúgja a cipőjét.

BUGI (SATURN)

A szintválasztó kód a Bug!-hoz – amit a Start/Options képernyőn kell beírni – így hangzik: BABYSEALS. Ebből az irányítóval nem létező betűket az angol éjtáladnak megfelelő írányoknak kell érteni, tehát a kód: B, A, B, Y, LE, JOBB, A, BAL, L

(bal shift), LE. Ezután bármelyik szinten csak tartuk lenyomva a bal shiftet, mire a fel vagy le irányba nyomva a D-padot a megadott irányban szintet ugorhatunk.

SEGA RALLY (SATURN)

A már korábban leközölt belső cheat-ek íme még egy kis adalék: ha a képernyőn nem akarunk semmiféle kijelzőt látni, a kocsiválasztáshoz már eleve úgy menjünk, hogy az X, Z és az A gombokat lenyomva tartjuk, majd továbbra is nyomva tartva őket, így választjuk ki a kívánt autót.

CLOCKWORK KNIGHT (SATURN)

Pályaválasztás: a címképernyőn (amíg a Press Start felirat látható), adjuk be: BAL, FEL, JOBB, LE, JOBB, JOBB, FEL, R gomb. Ekkor előjönnek a pályanevek, és a le/fel irányokkal tudunk közülük válogatni.

Utolsó szint: miután beírtuk az előző kódot, adjuk be: BAL, JOBB, JOBB, FEL, JOBB, JOBB, FEL, LE, JOBB, JOBB, FEL, R gomb. Ezután két FEL irányt nyomva megtalálhatjuk a legvégső szintet, a Last Boss-t.

999 élet: a címképernyőn (amíg a Press Start felirat látható) üssük le a FEL irányt kilencszer, a JOBB irányt kilencszer, a LE irányt hatszor, a BAL irányt hétszer, majd Z, X, Y, Y, Y, Z gombokat. Ha sikerrel járunk, a gép újra lejátsza a kezdő muzikát. Millió pont bonus: menjünk végig a 2-2 pályán kevesebb mint 30 mp alatt.

VIRTUA COP (SATURN)

A Ranking Mode opció behívásához nem feltétlenül kell végigjátszani a játékot, hanem meg lehet oldani egy kis csalással is. Csak várjuk meg, amíg a főmenüből visszatöltődik a SEGA logo, s a C-t nyomva tartva gyorsan üssük be: FEL, LE, BAL, JOBB. Ha jól csináltuk, egy lövést fogunk hallani.

A ranking móddal együtt ezzel egyébként az options menüben megjelenik egy aйл, amivel lapozgatva a menüt további lehetőségeket, mint például freeplayt kapcsolhatunk be.

A fegyverválasztás kódja: ezt szintén a SEGA logonál kell beírni, a C folyamatos nyomvatartása mellett. A kód pedig: LE, FEL, JOBB, BAL, FEL, FEL, BAL, JOBB. Ekkor, csakúgy mint a Ranking Mode csatlásnál, egy pisztolylövést kell hallanunk. Ezt a kódot egyébként csak akkor lehet beírni, ha már a Ranking mód választható. A fegyverválasztást az options menüben kapcsolhatjuk be, a játék során pedig úgy válogathatunk a fegyverek közül, hogy lepauszáljuk a játékot, és közben próbálunk tölteni.

VIRTUAL HYDLIDE (SATURN)

A játék elején a program megkérdezi, hogy véletlenül szerzőn kreálja a világot, avagy kóddal. Mi az utóbbit választjuk. Kódszónak a következő cheatet írhatjuk be: SWORD - varázskard, ARMOR - darksword, HYDLIDE - páncéltart és harcos nyaklanc. Az emiatt tárgyakat majd a totemben találhatjuk meg.

Halló, halló, itt van megint az Első Független CoVboy Rádió márciusi adása, ami a médiák jó szokása szerint reklámmal kezd: műsorunk nem jött volna létre, ha nincs az 576 Kbyte. Mint a későbbiekben kiderül, műsorunkat még támogatja a Nőtanács, valamint a Tanácstalan Nők. A mostanság érkezett borítékok tartalmában feltűnt nekem valami, ami nekem nagyon nem tetszik: a PC-sek és konzolok egymás iránti elég vegyes érzelmei, amit talán a kutyák és a macskák közismerten jó viszonyához tudnék hasonlítani. (Ez csak egy szemléltető példa volt – nem szeretnék olyan leveleket kapni, hogy valaki azt írja, hogy kutyába sem veszem, esetleg mindene teljesen megmacskásodott tőlem!) A levelek egy része a harci harsonákat zengető kiáltvány, illetve szózat kategóriába tartozott ("Halál a konzolokra! PC-séké a hatalom!", avagy "A PC-sek most már menjenek a... (szóval oda)) – a kedélyek további háborgatását elkerülendő, ezek közkinccsé tételétől inkább eltekintek. Inkább olyan témákat boncolgatunk, amelyek többször ismétlődtek és megoldhatóak, vagy legalábbis van rájuk magyarázat.

Érdekes lehetőséget vetett fel például a konzol-PC arány kapcsán alábbi kuncsaftunk!

Ebben a februári számban (meg az utóbbi 5-6-ban is) egymást szidják a PC-sok és a konzolok. Lenne nekem erre egy ötletem, bár lehet, hogy már ti is foglalkoztatok vele. Ez az újság most 50 oldalas, amiből 28 oldal a PC, 8 oldal konzol, 16 egyéb, tehát: 56% PC, 16% konzol, 32% egyéb. nekem konzolom van, mégis megveszem az újságot, de szerintem vannak sokan, akik nem. Arra gondoltam, hogy miért nem csináltak két kisebb újságot. Ha jól számolom, 318 Ft/50 oldal=6.36 Ft. Tehát lenne 2 újság, kb. 30 oldalas. Az egyik számítógépes (PC, Amiga, 64), a másik pedig konzolos (SNES, Saturn, PSX, stb.), ami 250 Ft-os áron sokkal jobban menne, mert olcsóbb mint most, és csak az van benne, amit az ember szeretne. Így nem is lenne akkora háború a két tábor között. Sőt, akinek van mind a kettő, valószínű megvenné ezt is, azt is. Sőt, sőt, a 6.36*30 oldal=190.8 Ft (így újságonként, majdnem 60 Ft plusz lenne belőle). Ez még a CD-mellékletnél is jó lenne, ugyanis a mostani állapotban, ha PC CD van az újsághoz,

miért vegye meg drágábban, aki nek nincs is PC-je. Ez visszafelé is igaz a konzoloknál. (Pl. erről is lehetnének kérdőívek.) Csárdai Attila, Gődöllő

Kezdjük ott, hogy a statisztika olyan dolog, mint a bikini: sok mindent megmutathat, de a legfontosabbat mindig el kell takarnia, különben kitör a botrány. Ezen megfontolásból nem tanácsos variálni a százalékokkal, már csak azért sem, mert az általad egyéb kategóriába sorolt apróságok (tartalom, csevegő, poszter, stb.) mindenkinek szólnak. Nem igazán jó a számolás azzal 6.36/oldallal, már csak azért sem, mert ha jól összeszámoljuk azért van vagy 56 az az 50 oldal (vagy te borító és poszter nélküli újságot kaptál februárban?), és sajnos a nyomdák sem úgy számolják ki az árakat, hogy ha 56 oldalnál x Ft-ra jön ki egy oldal, akkor 32 oldalnak 32x lesz az ára. Azonkívül a fogyasztói ár képzése elég mély víz, amibe most inkább nem merülnék bele, mert félok, hogy netán belefutok. Egyébként természetesen elméldtünk azon, hogy esetleg két újságra kellene bontani az 576-ot, de a végeredmény több okból is az lett, hogy pillanatnyilag még nem lenne értelme. Talán majd 1-2 év múlva.

CD-téma: Ha jól emlékszem, pontosan az általad említett okokból mérészeltem azt mondani, hogy HA lesz CD, akkor NEM az újság mellékleteként, hanem ÖNÁLLÓ kiadványként jelenne meg, mert nem óhajtjuk olyan emberek zsebéből a pénzt kihúzni, akik az újságot megvették, de a CD-t csak dobókorongnak tudnák használni. Kérdőívet természetesen ezzel kapcsolatban is lesz – érdeklődő típus vagyok.

Nem tudom megszámolni, hányszor írtam már nektek. Csak azt szeretném közölni veletek, hogy nem vagyok megelégedve az újsággal. A következők okok miatt: a PC-s játékok ismertetői és leírásai elnyomják a konzolos ismertetőket/leírásokat. Pedig azt hiszem PSX-re is van anyag bőven. Tehát azt kérném tőletek, és azt hiszem, nem vagyok egyedül, hogy PSX-re több oldalt szenteljete. A sz*r anyagokat ne tegyétek bele ebbe az egyébként f***a újságba. Pl. Hulk (PSX), Int-MotoX (PSX), az előbbi 25%, az utóbbi 52%. Kérlek benneteket, annyi profi játék jelenik meg, ne égersétek magatokat ilyen fertel-

mes anyagokkal. Ami pedig már volt az újságban, ne tegyétek azért bele, mert most megjelent PC-re is, pl: Daytona, Sega Rally, Panzer Dragoon, Virtua Cop. Kispataki Miklós (MIKE)

Valami nekem azt súgja, hogy neked talán Playstation nő lehet. (Lélek-búvárnak még tán jó leszek...) Egyébként nem értünk egyet ezzel az 'elnyomósdival', meg azzal sem, hogy PSX-re olyan rettentő sok anyag lenne. Vári "Kon" Zoli minden friss konzolanyagról karcol valamit, PSX-re meg aztán különösen. (Bár megjegyzem, hogy nagyon gyanúsán méregette a boltban a N64-et...) Az, hogy egy anyag úgy mond 'sz*r' vagy sem, az egyéni megítélés kérdése. Ha a százalékok zavartak volna meg, akkor még van egy megjegyzésem. A szerzőkhöz az volt a legelső kérdésem, hogy ugyan próbálják már kicsit realisabban kezelni azokat a százalékokat, több okból is. Egyrészt: kritikát írnak a játékról, és nem reklámot. Másrészt: ezt az újságot megveszi vagy 15.000 ember, és elolvassa legalább háromszor ennyi. Ha ennyi embert át akarnak verni, akkor ne cikkeket írkaljanak – menjenek inkább politikusnak. Összehasonlítási alapuk bőven van, hiszen minden szerzőnk egy adott kategóriában versenyez. Nem muszáj egy játéknak már rögtön 80%-ról indulnia csak azért, mert egyáltalán megjelent. (Ez mondjuk nem vonatkozna a Dungeon Keeperre, de az nem is fog soha megjelenni.) Jó, az elődöm nem szerette az alacsony számokat – én viszont a realitásokat szeretem. A PC-re megjelent SEGA-játékok pedig nem foglaltak olyan

szörnyű sok helyet, mint ahogy most sem fáj senki-nek az LBA vagy a COLC PSX-re, nem-



De?
Van per-

sze másik oldal is:

Halló-halló 576 Kbyte! A vonal végén Kahal beszél. Rendszeres olvasója vagyok az újságnak (meg van rendelve) 1993.10.18, 16:45:32 óta, amikor is betévedtem a Pozsonyi úti 576 Shopba és megvettem a 'Morál Kompat'-os címlapú részét az újságnak. Az újság azóta is szuper, baró, ász, remek, állat, király, ...DE! Az utóbbi időben elszaporodtak a PSX-es és Saturnos cikkek és elnyomják a szegény PC-s oldalakat. Mindannyian tudjuk a PSX-Saturnosok és a PC-sek száma közötti különbséget, így nyilvánvalóvá válik, hogy mely cikkekből kell többet és melyekből kevesebbet írni. Ahogy a nagyapám is mondta: "Aki habozik, az csak borotvahab!" Végezetül felhívnám a figyelmet egy DrDisc nevű pszichopátára, aki szabadidőben garázdálkodik, és gyilkos leveleivel hátbatámadja az embert.

Ui: Az újság frissessége sem utolsó! Míg más újság még az első részről sem írt, ti már leírást készítettetek a Down in the Dumps 2-ről!

Igen, ez nekem is feltűnt. Miután kinyomták. Egyetlen lehetséges magyarázatot tudok elképzelni: amíg nem figyeltem oda, a jövő-

fedés is. Javaslom, helyezkedjünk Varga Zsolt, szegedi olvasónk álláspontjára: "Szerintem a PC és a konzol szépen megférnek egymás mellett, felesleges ellentéteket szítani." Úgy legyen. Most pedig énekeljük el kórusban a 'Szeressük egymást, gyerekek' kezdetű kis songot.

Na, ezzel megvolnánk. Most a súlyos témák után, kikapcsolódásnak jöhet egy mókás darab, mert olyanok is szoktak akad-

Helló, CoVboy! Hát ezt is megérte a világ! CoVboy az 576-ban! Ez jó, nem árt egy kis frissítés. Ki lesz a következő? PC-X-esek, Guru-sok? Nem baj! Felőlem jöhetnek ők is! Egyébként én az ELTE-n tanulok

vő-
ből jött

utók szálltak

le a levilágítóban,

és így akartak üzenni az utókornak.

UI2: Ha már így belejöttem az írásba, megkérdezném, melyek a kedvenc játékaid PC-re (ízlésfelmérés)!

Panzer General, Sid Meier Microprose-cuccai (Civ, Railroad Tycoon, stb.), meg általában a stratégiai és grafikus kalandjátékok.

Kabal alias Börcsök András, Budapest (Melléklet: Anti Konzol Csoport zsebpóster, mint a múltkor)

Most már tényleg kezd lefárasztani ez a sok elnyomás ebben az újságban. Igyekezzünk mindenkinek a kedvére tenni, de mivel kereteink sajna még végesek, ez mindig csak a másik tábor rovására lehetne. Konzolokon lehetőség szerint minden kezünkbe kerülő újdonságról szoktunk írni, PC-nél pedig a jobb esztétikusról. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy azért a témákban bőven akad át-

jogi-bölcsész-pszichoanalitikus szakon. Ebben nem vagyok biztos. Lehet, hogy nem anal-, hanem oral-. Ebben nem vagyok biztos. Sőt, ezenkívül még azt hallottam rólad, hogy részeges csirkefogó vagy! Nem baj részeges lehet valaki, csak alkoholiista ne legyen, Mondjuk ebben nem vagyok biztos. Mármost abban, hogy ezt hallottam. Jámbor Zoltán, Budapest

Nem vagyok biztos, hogy ebben a problémában én, avagy az ön körzeti orvos-e az illetékes. Biztos, ami biztos (ha egyáltalán van olyan), feltennék egy kérdést: vajon ön mint hallgató, vagy mint kiállított darab tartózkodik azon a tanszéken?

Kerekasztal beszélgetés következik. Pro:

A posztterekhez nem is tudok semmit hozzászólni, a lehető legjobb, ami csak lehet, mindenképpen maradjon. Ferencz Csaba, Mónosbéli

Kontra:

Nem tudom mennyire népszerű az újság közepén levő poszter, de én személy szerint kitépem, és már

megy is a szemetesbe, mert nem tudok vele mit csinálni. (Pedig saját tapasztalatból tudom, hogy például kiváló repülő lehet belőle hajtogatni. Komálom az analóg játékokat is.) Ez lehet, hogy azért van, mert én 27 éves vagyok, és nem ragasztom tele a szobámat ilyenekkel, de lehetne erről is kérdőívet csinálni, hogy ez mennyire kelendő, ugyanis ezen a 4 oldalon 2-3 játék ismertetője még simán elférne. Charley, Gödöllő

Volt olyan problem is bőven, hogy felesleges három poszter, ha abból két-től túl kicsi. Hm. Ezen lehet elmélkedni. Esetleg mostantól csinálhatunk olyan kompromisszumot, hogy ha van két frankó poszter, akkor abból lesz két nagy plakát, ha csak egy igazán jó van, akkor egy nagy plakát, a hátoldalán két leírással. Nem az nem jó, mert akkor az a gond, hogy ki kell szedni a leírást az újságból. Mindegy, majd kitalálom. Feldobok egy belást és fej-vagy-írás alapon - vagy esetleg megíratnátok a véleményeket ez ügyben.

Pro:

Jó lenne visszahozni a COMIX Cornert. Nem értem, miért tűnt el rögtön, miután átvette a főszerkesztői címet, CoVboy! Ferencz Csaba, Mónosbéli

Kontra:

Volt néhány rovat (esetleg van is), amit sehogy sem tudok hová tenni. Úgy mint: COMIX corner, Manga rovat, novella, meg ilyenek. De kérem, ez egy számítógépes újság, nem?! Pozsgai Gábor, Kecskemét

Erre már válaszolni sem merek. Legjobb, ha megfogadom az egyik levélíró tanácsát, ami így hangzik: "Legjobb, ha mindenki-nek a kedvébe jársz, CoVboy!" Oké. Úgy tesz. Áprilisi számunkban pedig majd közlöm a májusi lotó és kenő nyerőszámokat.

Apropó. A Comix Corner eltűnését egyébként érdekes módon a legtöbben csekélységem feltűnésével hozták kapcsolatba. Legyen szabad jelezni, hogy nekem nem fáj az a Comix Corner, nem én üldöztem ki az újságból. A rovat hiányának ennél sokkal prózaibb okai vannak: januárban - jó szokása szerint - T.J. nem hozta időre a cikkét, így tehát a rovat szépen bele-szürkült a háttérbe. Azóta T.J. PC-ismertetőket írkal, meg Magic the Gathering kézikönyvet, továbbá cédulákat nekem, amelye-

ken megható történetet mesél George Washington gyermekkorából, amellyel azt magyarázza, hogy most azokat miért nem hozza. Ha valaki hiányolná a képregényeket, Manga-rovatot vagy egyéb elfeledett kezdeményezéseket, írja meg nyugodtan, megfelelő érdeklődés esetén majd életet lehelünk beléjük. Ha jól emlékszem, ezért adtam fel találos kérdéseket a múlt havi kérdőívben is. Álltam itt, mint...ööö... Amundsen a Déli-sarkon, és fogalmam sem volt, hogy 'Mit kíván a magyar nemzet?'. Most már azért kezd lassan kezd derengeni.

A másik nagy fájdalom a levélíróknak az volt, hogy mikor lesz végre megint stábfotó. Szerintem a januári vidámság közepén volt, csak a nyomda ördöge Down in the Dumps felíratot csempészett fölé. De ha mindenki erre vágyik, akkor semmi gond, mert holnap hozom a Polaroidot, és egész nap itt fogom élvezni vele a pillanatot. A felvételek tán még poszternek is jók lesznek.

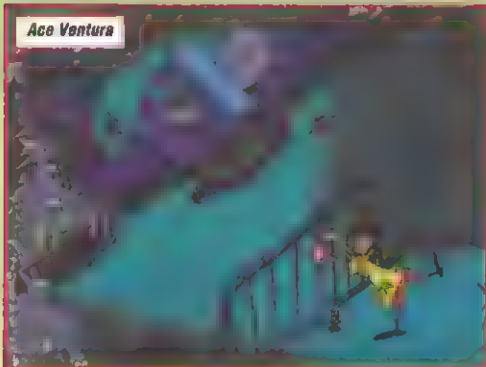
Végezetül egy levél, amely hűen szemlélteti, hogy mily nehéz is az életünk!

CoVboy! Ha csak kimondom ezt a nevet, rögtön beleremegek. Szia! Mi két örületesen szexis lány vagyunk, és teljesen beindultunk rád! Ha a két csodálatos szarvadra gondolunk, vagy a négy patádra, hát az olyan érzés, mintha a mennyországban járnánk. Come to us, CoVboy! Nem bírjuk tovább nélkülüld! Ha úgy érzed, hogy már a munka teljesen kimerített, és nem tudsz bírni magaddal, akkor hvj fel minket! Több telefonszámon is elérhetsz: a 104-es, a 105-ös és a 107-es számok közül bármelyiket tárcsázhatod. Ha beleszól valaki, a következőket tedd: mondd be a lakáscímédet és azt a mondatot, hogy "Azonnal gyertek, nagyon sürgős, én már nem bírom tovább!" Negyed órán belül megérkezünk hozzád mi ketten, és megnézzük a bélyeggyűjteményedet.

Siess, már nem bírjuk sokáig! Puszi, puszi: Cs. Gizi és Sz. Pálma Hmmmmmmmm. Vagy két órája felhívtam mind a három számot egyszerre (nagytermészetű gyerek vagyok), és most egy kicsit elbágyadtam. Megyek csicsikálni. Menjetez ki is, álmodjatok szépeket! Viszlát a következő számokban - már amennyiben az állandó telefonálgatás közben tudok rá időt szakítani...

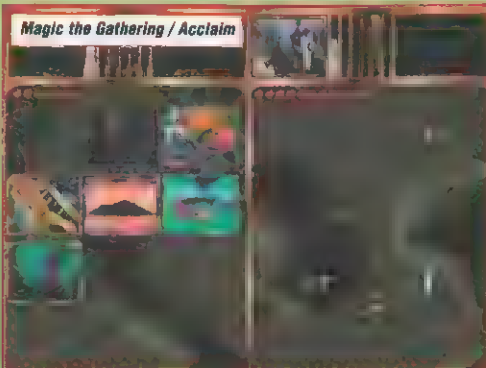
ÉRKEZÉSI OLDAL

Ha valaha versenyt hirdetnének a Világ Leginfantilisabb Nyomozója kategóriában, minden bizonnyal ott- és hajhosszal **Ace Ventura** nyerné meg a nemes versengést. A Jim Carey által megszemélyesített

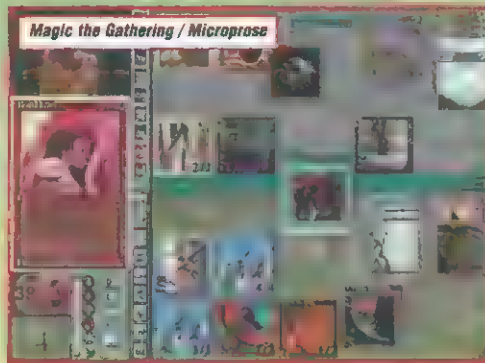


mozihős a 7th Level jóvoltából most bevonul a PC-kalandjátékok birodalmába, ugyanis interaktív rajzfilmm lett belőle a la Discworld 2. vagy mondjuk Larry 7. A történet a filmektől teljesen független, de szokás szerint az állatok körüli szövevényes bűnügyek (hová lettek a bálnák? ki tüntette el a huskykat? ki sajtolt olajat a főkabélikából? ki rántotta ki a csirkét...) kibogozása lesz a feladat. Magától érteendő, hogy a számítógépes animáció lehetőségei és az igazán pihent agyú szerzők maximálisan biztosítják, hogy a játékot is ugyanaz az enyhén debil báj lengedezze be, mint teszem azt a mozikat. Pár alkalommal már sikerült a rühögéstől lehullanom a stokiról, de most szomorú vagyok, mert a kóza sorok írása miatt átmenetileg abba kellett hagynom. Meg azért is, mert a kalandokat elég sűrűn ügyességi részek is színesítik, akarom mondani 'monokromalizálják' – már amennyiben létezik ilyen szó. Sebjaj, ha sikerül előcsalogatnom a fókát a WC-csészből és átterelnem az elektromos angolnát a fürdőkádba, akkor be tudom kapcsolni a notebookomat, és a következő számban végig is játszuk ezt az épületes marhaságot.

A **Magic the Gathering** valószínűleg minden idők legnépszerűbb kártyajátéka, leszámítva persze a snapszert meg a fájert, amelyek szintén nagyon fantasydús elfog-

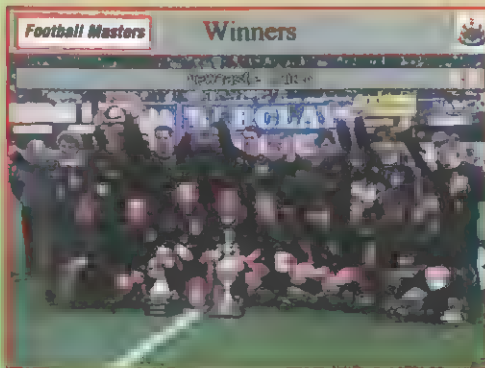


latlások. Nem is kerülhette el sokáig a számítógépes adaptációt. Snapszer és fájér nem lesz az áprilisi tréfánkban (még írom őket. Win95 alá, természetesen, anélkül nem élet az élet), annál inkább lésszen Magic the Gathering. Sőt, abból rögtön kettő is, ugyanis az



Acclaim és a Microprose is kiadott egy-egy verziót, saját elképzelései szerint. Mindkettő elég meglepő darab a maga nemében. Az Acclaimest kicsit visszafogottabb grafika jellemzi, ellenben a harci részek teljesen real-time-ban zajlanak, mint holmi C&C-klónban. A Microprose-verzióra elsősorban kétes szépségű doboza hívja fel a figyelmet, továbbá Heroes of Might and Magic 2-t idéző grafikai megvalósítása. Kissé mehökkentő, hogy nem csak a grafika, hanem a máshálós részek is idézik ezt a frankó kis játékot, ami azért elég érdekes vonás egy MTG-feldolgozásban. Házi zsupabubusunk (T.J.) már vadul vív mindkettővel, tehát a következő számban össze is eresztjük őket. Itt ragadnám meg az alkalmat és a billentyűzetet, hogy egy jó hírral örvendoztassam meg a nagyérdemű közönséget: mire ezt olvassátok, az 576 Kbyte shopjaiban már '100% unofficial, ámde magyar nyelvű' kézikönyvvel szerezhető be a Magic the Gathering by Microprose.

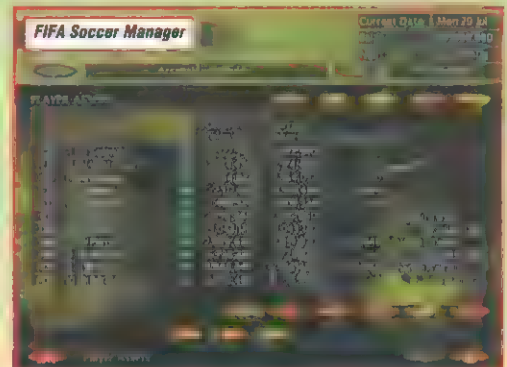
Lesz még egy összecsapás, csak most kivételesen focimenedzserek kerülnek nagyító alá: piros sarokban versenyez a jó öreg Electronic Artstól a **Fifa Soccer Manager**, kék sarokban a jó fiatal ESM-től a **Football Masters**.



Pár oldallal ezelőtt boldogan tapsoltam az S.P.Q.R.-nek, hogy milyen csodaszépen életre keltették a majd kétezer évvel ezelőtti Rómát. Áprilisban Tapsi Hapsi visszatér, ha nem is Air Jordannel, hát XIV. Lajossal. A Cryo új játékának a színhelye ugyanis **Vercellés 835**, a Napkirály udvara. Csodaszép 3D renderelt hátterek, 3D szereplő – még mielőtt Quake-mániások a shotgunjukhoz kapnának, megsúgom, hogy ez egy kalandjáték és sajnálatos módon senkit nem lehet lelővöldözni benne (bár páran azért megérdemelnék). A környezet csodaszép, ám a felszín alatt ördögi cselszövények fonják be az egész királyi udvart. A mi feladatunk,

hogy kibogozzuk az intrikák kusza hálóját és leleplezzünk egy összeesküvést.

Végre eljött a március 1., a Nintendo64 európai megjelenésének időpontja. Bár jelenleg mindössze csak



négy játék kapható a géphez, már megérkezett az Acclaimtól a **Turok: Dinosaur Hunter** is, amit mellesleg néhány dilettáns már át is keresztelt Jurassic Park 2-re. A játékban Turok, a dinóvadász szerepében az a feladatunk, hogy felkutassuk egy különleges szerkezet, az "Időgömb" darabjait, mielőtt ellenségünk, a "Hőditő" hídát tudna létesíteni vulk birodalmi és a Föld kö-



zött. Gyönyörűen megszerkesztett 3D-s világokban barangolhatunk, ahol a rengeteg speciális fény, és egyéb effektus miatt minden abszolút valóságosnak tűnik. A Doom stílusú anyagban komplex megoldásra váró pályák várnak ránk, tell misztikus, egyre erősebb, és persze egyre hatalmasabb őslényekkel, szörnyekkel, és robotokkal.



APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KÍNÁL

A1200 + színes monitor + külső drive + 2 db joy + 2 db mouse + 500 db lemez játékokkal 75.000 Ft-ért eladó. Érd.: Illés Tamás Nyíregyháza, Erkel F. u. 4. Tel.: 06-20-283-362

Eladó CD32, 2 db control pad, 28 db CD (pl. Alien Breed 3D, Tower Ass ATR, Jungle Strike, Heimdall 2, Shadow Fighter, Rise Worms, Bubba U Stix, Little Devil, Imp.Mia 2025, Cannon Fodder, Universe, Brian the Lion stb. Tel.: 1375-505

C64 KERES

Kék Nintendo GameBoy-omat 2 játékkal, garanciával elcserelem 8 bites számítógépre: C116, C-4, joy illesztő floppy, sok prg. iródiom, esetleg ráfizetéssel. Más is érdekel? Barikó Zoltán 3762 Szőlőgye, Rákóczi út 21.

C64 KÍNÁL

Eladó Commodore 1048-as színes monitor C64-re vagy Amiga számítógéphez. Irányár: 20.000.- Érd.: 419-4117

PC KÍNÁL

Sürgősen eladó PC-re a Lost in Time c. CD-s játék 2000 Ft-ért. Tel: (06)-72-328-990, Harangi István.

EGYÉB KERES

NES-re keresek: Zelda Legendája, Link kalandja, Faxanadu, Kirby kalandja kazettákat. Telefon: 06-36-315-509 Dávid Árpád 3300 Eger, Faiskó u. 6. sz. 2.

EGYÉB KÍNÁL

Eladó SNES + 2 joy + ASCII pad 15500 Ft. Super GB 5000, USA konv. 2300, DKCI-II 7-8000Ft, 11 db játék 4-5000 Ft-ért. Pl. Megaman, Pitfall, Lion King. Tel.: 92/327-212 Péter

Eladó Megadrive-ra eredeti FIFA Soccer '95 - aszuper foci - mindössze 5000 Ft-ért. Tel.: 06-88-372-359 Harcos Gábor

Eladó egy GG + 4 játék (Sonic2, Columns, Out Run, Psychic World) + adapter 24000 Ft-ért. Tel.: 261-0325

Eladó egy darab SNES játék W.F.RAW. Ár megegyezés szerint. Tel.: 06-29-423-757 Robi keresd délután.

Eladó SEGA GG Power adattorral. Játékok: Columns, Shinobi, Star Wars, MKII olcsón. Ár megegyezés szerint. Érd.: (94)330-969, 9700 Szombathely, Hóvirág u.20.

Eladom SNES-re: MK3 - 8000Ft, Killer Instinct - 7000Ft, de ha együtt veszed - 14000Ft. Cím: Péncs Andor, 4138 Komádi, Széchenyi út 28.

Eladó: SEGA MD2 + 4 db joy + MK 2-3, FIFA 96, Sonic 2, Urban Strike, Super Street F2, Back to Future3. Érd.: Taba Ernő Solvadt, Zalka 41. Tel.: 06/78/381-512 este 6 után. Irányár: 60.000Ft

Jó állapotban lévő GameBoy 101-es játékkal (DK2, Aladdin, Tennis) eladó. Levélben kérem a visszajelzést! Cím: Forgács Gergely 8900 Zalaegerszeg, Sas u. 30.

Eladó egy kitűnő állapotú GameGear + 3 játék + adapter. Irányár: 20000Ft. Ugyanitt PC-re 3D Movitz Maker CD eladó. Irányár: 8000Ft. Érd. lehet a 06/96/413-091

Kifogástalan állapotban lévő PSX játékok eladók: WiPeout 2097, Tomb Raider, Tekken2, Starblade Alpha. Érdeklődni: 34 334-941 (16-tól Gyurko Péter)

SNES-re eladó: Donkey Kong Country 7.000Ft, Killer I. 7.000Ft, Mortal Kombat1 - 6500Ft, T2 - 4000Ft, Killer I. USA + konverter 5.500Ft. Keresem: Super SF2. Érd.: Ferencz Zsolt 6352 Fajsz, Honvéd u. 47. Tel.: (78) 368-626

PSX-re eladó programok: FIFA '97, Crash Bandicoot, Destruction Derby2, Die Hard Trilogy. Érd.: délelőtt-ként a 06-29-330-426-os telefonszámon

Eladó CD32 billentyűzettel, egérrel, játékokkal, extra CD-vel külön-külön is! Reális árak! Tel.: (57) 461-084

Eladó egy NES + 2 joy 8000Ft, 20 db program 2500Ft/db egybe 50000Ft. Plusz SNES programok 8000-4000Ft/db. Tel.: 06-60-460-013 (17 óra után)

Eladó GB 7 db programmal (Pl. Tom és Jerry, Star Trek) együtt 18e Ft, darabonként is, csak budapestieknek. T.: 294-97-81 esténként

SEGA MS játékok eladók. Válaszbortékként listát küldök. Cím: Ódor Gábor, 2151 Fót, Beniczky köz 10.

Eladó egy SEGA MD + 2 db 6 gombos távirányítós joy + 6 db program: Justice League, Lion King, stb. Cím: László György 6775 Kiszombor, Achim A. u. 3, Sörgösi!!!

Eladó egy SNES + 2 joy + játékok: Earthworm Jim 1-2, Cannon Fodder, Killer Instinct, Lost Vikings, Starwing, NBA Live '96. Érd.: délután 2-től Tel.: 189-22-43. A játékok külön is megvásárolhatóak.

SNES játékok eladók: Mortal Kombat3: 6000Ft, International Super Star Soccer Deluxe: 6000Ft, Earthworm Jim: 4000Ft, Super Mario All Stars: 2000Ft. Tel.: 48-475-843

Eladó SNES + 1 joy + 1 db játék (Super Mario World). Érdeklődni a 06/57/404-284 telefonon. Irányár: 18.000Ft

EGYÉB CSERE

Elcserelem GameGear játékaimat: Road Rash, World Series Baseball-t, Beavis and Butthead vagy Ushra Monster Truck-ra. Viczinger Dániel Tel.: 403-6228 (18-20 óráig).

Elcserelem SEGA Master System-omat + 4 db játékot egy GameBoy-ra + 1-2 játékra. Tel.: 246-32-62

Apróhirdetési díjaink 1996. december 1-től az alábbiak szerint megváltoztak:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (átával)
minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (átával) minden további szó 40,- Ft
Kérjük a hirdetés szövegét nyomtatott nagybetűvel írják.
A régi apróhirdetési szelvények a továbbiakban nem érvényesek.

Kedvezményes előfizetési akciónk továbbra is érvényes, előfizetési díjaink:

negyed évre: 850,-
fél évre: 1.650,-
egy évre: 3.200,-

Megrendeléseiteket pontos cím, név és időtartam megjelölésével várjuk az újság címére (1389 Budapest, Pf. 132).
Természetesen az eddig kiadott klubkártyák továbbra is érvényesek.

Mars az 576^{KByte}-ba!

Húsvéti nyereményakció, ami megédesíti vásárlásodat az 576 KByte boltjaiban!

Aki 1997. március 17. és április 17. között 2.999 Ft felett vásárol az 576 KByte Pozsonyi úti vagy a Pólus Centerben lévő boltjában, húsvéti **Mars** vagy **SNICKERS** csokit kap ajándékba. Azok a vásárlóink, akik az 576 KByte gondozásában magyar kézikönyvvel kiadott játékok (ld. 1. oldal képei) közül vásárolnak ez idő alatt, plusz egy **Mars** ajándékosomagot zsákmányolnak.

SNICKERS nyereményjáték (március 15-április 15.)

Minden vásárlónk, aki ebben az időszakban bármit vásárol két budapesti boltunk bármelyikében, részt vesz játékunkban. Vásárlás után tölts ki egy nyereményszelvényt (név, cím, vásárlás időpontja), melyet a boltban találsz, és dobd be a gyűjtőládába. Három kisorsolt vásárlónk **visszanyeri** vásárlásának értékét és még az alábbi ajándékokat is hazaviheti:

- I. díj: 1 db Snickers focilabda + Snickers ajándékosomag
- II. díj: 1 db Snickers sporttáska + Snickers ajándékosomag
- III. díj: 1 db Snickers baseball sapka + Snickers ajándékosomag

Fontos! Nyereményedet akkor tudjuk átadni, ha megőrzöd a számlát!

Sorsolás: április 20.
Nyerteseink nevét májusi számunkban közöljük.

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

 90/1 CARRIER COMMAND IRON LORD SPACE QUEST II	 90/2 BUCKOON F29 RETALIATOR FUTURE WARS	 90/3 CASTLE MASTER MIDWINTER VENETIA	 90/4 BLOOD MONEY INDIANA JONES II TUSKER	 90/5 LOGO RINGS OF MEDUSA LINEAL	 90/6 FULL METAL PLANET OPERATION STEALTH ROCKET RANGER	 90/7 DAMOCLES PRINCE OF PERSIA WINGS	 91/1 CADAVER SHADOW OF BEAST II SUPREMACY	 91/2 CODEMAN ICEMAN DIZZY IV INDIANAPOLIS 500	 91/3 ELVIRA NARCO POLICE PARADROID 90
 91/4 BATTLE COMMAND FLASHBACK LEMMINGS	 91/5 LAST NINJA II NIGHT SHIFT TURRICAN II	 91/6 CHUCK ROCK ESCAPE FROM COLDITZ WIZARDRY	 91/7-8 ARMOUR GEDDON GEN X RAILROAD TYCOON	 91/9 DEATH K. OF KRYN DEUTEROS F15 II	 91/10 ELF SPEEDBALL 2 THUNDERHAWK	 91/11 BATTLE ISLE R20 LAND SILENT SERVICE II	 91/12 CRUISE FOR CORPSE HEAD OVER HILLS UTOPIA	 92/1 EXILE JAMES BOND II MOONFALL	 92/2 ANOTHER WORLD CELTIC LEGENDS RED BARON
 92/3 FORMULA 1 GP LARRY 5 POPULOUS 2	 92/4 BIRDS OF PREY BLACK CRYPT PINBALL DREAMS	 92/5 MERCENARY 3 POOLS OF DARKNESS SPECIAL FORCES	 92/6 EYE OF BEHOLDER II SOUL CRYSTAL	 92/7-8 CREATURES 2 DUNE MONKEY ISLAND 2	 92/9 HOOK LURE OF TEMPTRESS SPACE QUEST IV	 92/10 DARKSEED PREMIERE SIM EARTH	 92/11 X-TRAX SHADOW OF BEAST II SWORD OF HONOUR	 92/12 ATAC PERFECT GENERAL SILLY PUTTY	 93/1 GOBLINS 2 HUMANS WIZARDRY 7
 93/2 COMANCHE FLASHBACK STREET FIGHTER 2	 93/3 DRAGON'S LAIR II DUNE 2 SLEEPWALKER	 93/4 COMA MISSION ECO QUEST X WING	 93/5 CHUCK ROCK II DESERT STRIKE SUPERRIG	 93/6 JORDAN IN FLIGHT LEGACY STRIKE COMMANDER	 93/7-8 LOST VIKINGS SPACEJUNK SYNDICATE	 93/9 FIELDS OF GLORY ISHAR II LANDS OF LORE	 93/10 ELK HUNT ONE STEP BEYOND WARLORDS II	 93/11 COMBAT AIR PATROL PRIVATEER SEAL TEAM	 93/12 NHL HOCKEY SHADOW CASTER SIMON THE SORCERER
 94/1 LARRY 6 MORTAL KOMBAT SETTLERS	 94/2 ALONE IN THE DARK 2 DOOM TFX	 94/3 HEIMDAL 2 SIM CITY 2000 SKIDMARKS	 94/4 ARCHON ULTRA FIREWALL F14 FLEET DEFENDER	 94/5 BENEATH A STEEL SKY HORDE LIFO	 94/6 IMPOSSIBLE MISSION 2025 SABRE TEAM WRATH OF THE DEMON	 94/7-8 AL GUADAM K240 OVERLORD	 94/9 OUTPOST THEME PARK THE FIGHTER	 94/10 COLONIZATION DELTA V DOOM	 94/11 ARMORED FIST DREAMWEAVER MASTER OF MAGIC
 94/12 ECSTASY INFERNO NASCAR	 95/1 LITTLE BIG ADVENTURE POWER DRIVE WARCRAFT	 95/2 DESCENT MAGIC CARPET WING COMMANDER 3	 95/3 ALONE IN THE DARK 3 HOKUM KA 50 NEWCOMER	 95/4 DARK FORCES LOST EDEN US NAVY FIGHTERS	 95/5 DISCWORLD SKIDMARKS 2 LIFO 2	 95/6 FULL THROTTLE MICRO MACHINES 2 RISE OF TRAD	 95/7-8 JAGGED ALLIANCE METAL MARINES VIRTUAL POOL	 95/9 DUNGEON MASTER 2 MECHWARRIOR 2 PANZER GENERAL	 95/10 SCOWMAN & CONQUER FADE TO BLACK NEED FOR SPEED
 95/11 CEASAR 2 FEA 96 SCREAMER	 95/12 MORTAL KOMBAT 3 STONEKEEP WORMS	 96/1 INDYCAR 2 REBEL ASSAULT 2 THE DIG	 96/2 DONKEY KONG COUNTRY 2 EARTHMOBIL INDIEN	 96/3 SEA LEGENDS TOLQUE WING COMMANDER 4	 96/4 BIG RED RACING DUKE NUKEM 3D RAYMAN	 96/5 CYBERIA 2 EF 2000 STORM	 96/6 BAD MOJO MEGABACE 2 SETTLERS 2	 96/7-8 ANGEL LONGBOW ECCO THE DOYPHEN QUAKE	 96/9 AFTERLIFE BERNARD SYNDROMA RESIDENT EVIL
 96/10 BROKEN SWORD SCREAMER 2 TOMB RAIDER	 96/11 FEA 97 HARDLINE TEKKEN 2	 96/12 DESTRUCTION DERBY 2 PRIVATEER 2 VIRTUA FIGHTER	 97/1 DISCWORLD 2 LARRY 7 TOONSTRUCK	 97/2 FLYING CORPS DABLO PHANTASMAGORIA 2					

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért.

Legújabb akciónk:

az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rázsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "RÉGI SZÁMOK"!

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltséget) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

90/2.	79.-	91/2.	79.-	92/5.	98.-	94/4.	168.-	95/1.	218.-	96/1.	318.-	97/1.	318.-
90/3.	79.-	91/3.	79.-	92/9.	98.-	94/5.	168.-	95/2.	218.-	96/2.	318.-	97/2.	318.-
90/4.	79.-	91/4.	79.-	92/10.	98.-	94/6.	168.-	95/3.	218.-	96/3.	318.-		
90/5.	79.-	91/6.	79.-	92/11.	98.-	94/7-8.	336.-	95/4.	218.-	96/4.	318.-		
90/6.	79.-	91/10.	98.-	92/12.	98.-	94/10.	218.-	95/5.	218.-	96/5.	318.-		
90/7.	79.-					94/11.	218.-	95/6.	218.-	96/6.	318.-		
						95/7-8.	218.-	95/9.	318.-	96/7-8.	318.-		
						95/10.	318.-	95/10.	318.-	96/9.	318.-		
						95/11.	318.-	95/11.	318.-	96/10.	318.-		
						95/12.	318.-	95/12.	318.-	96/11.	318.-		
										96/12.	318.-		



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTEKOK

100 ARCADE ACTION	1999	BIG RED RACING	3999
100 CLASSIC ACTION	1999	BIRDS OF PREY	3999
100 FIGHTING ACTION	1999	BLACK KNIGHT	3999
100 RACING ACTION	1999	BLAKE STONE	2999
100 SPORTS ACTION	1999	BLOOD & MAGIC	10999
11TH HOUR	4999	BLOODNET	3999
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	3999	BLOODWING	3999
1944 ACROSS THE RHINE	3999	BROKEN SWORD	7999
3D ULTRA PINBALL 2	5000	BUG	9999
7TH GUEST	4999	BUREAU 13	3999
ABSOLUTE PINBALL	9999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
ABUSE	9999	C&C WARCRAFT II TOOL	4999
ACE VENTURA	9999	CANNON FODDER 2	2999
ACTUA SOCCER	3999	CAPTAIN QUASAR	9999
ADV. CIVILIZATION	4999	CAR & DRIVER	2999
ADV. OF BATMAN & ROBIN	2999	CENTRAL INTELLIGENCE	3999
AFTERSHOCK	5999	CHAOS CONTROL	3999
AFTERLIFE	4999	CHRONICLES OF THE S.	4999
AK47 KOREA MISSION DISK	7999	CHRONOMASTER	4999
AK47 LONGBOY	12999	CIVIL WAR	HIVJ
AIRBORNE RANGER	1999	CIVILIZATION	3999
AL UNDER JR ARC. RACE	2999	CIVILIZATION II	11999
ALIBION	9999	CLANDESTINE	4999
ALEX D. PRO HOCKEY	3999	COLONIZATION	3999
ALIEN INCIDENT	3999	COLLOSSUS CHESX X	3999
ALIEN TRILOGY	10999	COMANCHE 2.0 CLASSIC	4999
ARCADE EXPLOSION	1999	COMANCHE 3	HIVJ
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	COMBAT CLASSICS 3	4999
ARCHER MACLEAM POOL	3999	COMMAND & CONQUER	9999
ARCHIBALD	5999	COMMANDER BLOOD	3999
ARCHIMEDEAN DYNASTY	11999	COMPLETE INSIDE SOCCER	6999
ARE YOU READY & ALERT	4999	CONGO	3999
ARMORED FIST CLASSIC	3999	CONQUERROR AD 1086	5999
ASSAULT RIGGS	4999	CONQUEST OF NEW W. DELUXE	9999
ATF	11999	CREATURE SHOCK	3999
BARBIE FASHION DESIGNER	11999	CREATURES	9999
BATTLE ISLE 3	4999	CRUSADER NO REGRET	9999
BEELAM	4999	CRUSADER NO REMORSE	HIVJ
BENEATH A STEEL SKY	3999	CYBER SPEED	4999
BEST 30 GAMES	2999	CYBERIA	4999
BEST ARCADE GAMES	2999	D	3999
BEST BATTLE GAMES	2999	D1000	3999
BEST GAMES OF 95	2999	DARK FORCES	4999
BEST WINDOWS GAMES	2999	DARK LIGHT CONFLICT	HIVJ

DARKER	3999	FOOTBALL MASTERS	7999
DAWN PATROL	2999	FORMULA 1 GP	3999
DAWN PATROL HEAD 2 HEAD	HIVJ	FORMULA 1 GP 2	9999
DAY OF TENTACLE	3999	(MAGYAR LEÍRÁSSAL)	
DAYTONA	9999	FRANKENSTEIN	1999
DEADLY GAMES	11999	FREDDY PHARKAS	3999
DEATH RALLY	9999	FRONT LINES	4999
DESERT & JUNGLE STRIKE	3999	FULL THROTTLE	4999
DESTRUCTION DERBY	4999	FUN PACK	2999
DESTRUCTION DERBY 2	11999	FUN PACK 2	2999
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		FUN PACK 3	2999
DIABLO	11999	FX FIGHTER	4999
DIE HARD TRILOGY	HIVJ	GABRIEL KNIGHT 2	4999
DID 5 VIRTUAL WORLDS	4999	GENEWARS	4999
DOWN IN THE DUMPS	4999	GRAND PRIX MANAGER	3999
DRAGONHEART	10999	GRAND PRIX MANAGER 2 C.E.	12999
DREAMWEB	3999	GREMLIN CD3 COMPILED	2999
DUKE NUKEM II	2999	GUILTY	3999
DUNE	2999	HAND OF FATE	4999
DUNGEON MASTER II	3999	HELLFIRE ZONE	3999
EARTH	3999	HERETIC SHADOW 0.5 R.	4999
EAST SIEGE	3999	HEROES OF THE 35TH	2999
ECSTASIA	4999	HEROES OF M&M 2	11999
EP2000 EVOLUTION	11999	HI OCTANE	3999
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		HIND	9999
EP2000 TACTCOM	5999	HOKKAI & LEGEND OF KYR.	4999
(MAGYAR LEÍRÁSSAL)		HUNTER HUNTED	11999
EIGHT BALL DELUXE	2999	HWCA	4999
ELF	3999	INDIANAPOLIS 500	2999
EMPIRE SOCCER	1999	INFERNO	3999
ERASER TURNABOUT	11999	INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
EURO 96	4999	INTERNATIONAL SOCCER	1999
EVOLUTION CIV. II DATA	4999	INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTORS	3999	IRON ASSAULT	3999
EXTREME CHESX	10999	JACK THE RIPPER	3999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	JAGGED ALLIANCE	4999
F117A	2999	JAZZ JACK RABBIT	4999
F14 FLEET DEF. & SCEN.	3999	JIMMY WHITE SNOOKER	3999
F15 STRIKE EAGLE III	3999	JOHNNY BAZOOKATONE	3999
P22 LIGHTNING 2	11999	JOURNEYMAN PROJECT	3999
FADE TO BLACK	9999	JUNGLE BOOK	4999
FAST ATTACK	9999	JUNGLE STRIKE	9999
FIELDS OF GLORY	3999	KID S KIT 4-7	9999
FIFA SOCCER 97	12999	KID S KIT 8-12	9999
FIFA SOCCER CLASSIC	3999	KINGS QUEST VI	4999
FIRE FIGHT	4999	KOOK	HIVJ
FLASHBACK	3999	LABYRINTH OF TIME	4999
FLIGHT UNLIMITED	HIVJ	LANDS OF LORE	4999
FLYING CORPS	11999	LAST DYNASTY	3999
FOOTBALL GLORY	2999	Laura BOW 2	2999

LEGEND OF KYRANIA	3999	PATRICIAN	3999
LEGEND OF KYRANIA 3	3999	PBA BOWLING	3999
LEMMINGS 3D	4999	PERFECT WEAPON	HIVJ
LINKS 386	3999	PHANTASMAGORIA 2	11999
LITTLE DIVIL	3999	PINBALL 2000	2999
LITTLE BIG ADV. CLASSIC	3999	PINBALL CONSTRUCTION KIT	10999
LOADSTAR	4999	PIRATES GOLD	3999
LOOFER	3999	POLICE QUEST SWAT	5999
LORDS OF MIDNIGHT	5999	POWER CHESX	10999
LORDS OF THE REALMS 2	12999	POWER CORRUPTION & LIES	6999
LOST EDEN	3999	POWER DRIVE	6999
LOST FILES OF S.HOLMES	3999	PREMIER MANAGER 3 DELUXE	4999
LOTUS 3	1999	PRISONER OF ICE	4999
MAGIC CARPET	3999	PRIVATEER	3999
MAGIC CARPET 2	4999	PRIVATEER 2 DARKENING	12999
MAGIC CARPET DATA	4999	PRO PINBALL - THE WEB	7999
MAGIC THE GATHERING -		PSYCHIC DETECTIVE	3999
ACCLAIM	10999	PSYCHO PINBALL	3999
MAGIC THE GATHERING -		PUSH OVER	1999
MICROPROSE	HIVJ	PYROTECHNICA	3999
MANIAC SPORTS	3999	QUAKE	9999
MANIC KARTS	3999	RAILROAD TYCOON DELUXE	3999
MASTER OF ORION II	11999	REBEL ASSAULT	4999
MAX	11999	REBEL ASSAULT 2	HIVJ
MAXIMUM ROAD RACE	3999	RED ALERT - C&C 2	11999
MICROCOSM	4999	REPULÖ KASTÉLY	7499
MONKEY ISLAND 1&2	4999	RESURRECTION - R.O.ROBOTS 2	4999
MORTAL COIL	3999	RETRIBUTION	3999
MUPPETS INSIDE	7999	RETURN FIRE	3999
NASCAR 2	10999	RIDDLE OF MASTER LU	4999
NASCAR & TRACK PACK	3999	RISE & RULE OF ANC.EMP.	5999
NASCAR TRACK PACK	4999	RISE OF ROBOTS	7999
NATO FIGHTERS	5999	RISE OF TRIAD	3999
NAVY STRIKE	4999	ROAD RASH	9999
NBA LIVE 97	12999	ROAD WARRIORS	2999
NEED FOR SPEED SPEC.ED.	11999	ROLLING STONES VOOOO	
NEED FOR SPEED 2	HIVJ	LONGUE	3999
NHL 97 HOCKEY	HIVJ	SAM & MAX	3999
NIGEL MANSSELL W.CH.	1999	SCARAB AKA CYBERWOLF	HIVJ
NINE	11999	SCREAMER	HIVJ
NOCTROPOLIS	3999	SCREAMER 2	9999
NOMAD	2999	SEA LEGENDS	9999
NORMALITY	4999	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1999	
OBELIX	HIVJ	SENSIBLE GOLF	3999
OFFENSIVE	4999	SENSIBLE W. OF SOCCER	HIVJ
OLYMPIC GAMES	3999	SHADOW CASTER	3999
OLYMPIC SOCCER 96	3999	SHANNARA	3999
OVERLORD	3999	SHAREWARE PACK	5999
PANDORA DIRECTIVE	11999	SHELL SHOCK	4999
PANZER DRAGON	11999	SHIVERS	3999

SHOCK WAVE ASSAULT	3999	TIME GATE	5999
SILENT STEEL	3999	(MAGYAR LEÍRÁSSAL)	
SILVERLOAD	3999	TOMB RAIDER	10999
SIM CITY	3999	TORINS PASSAGE	3999
SIM PARK	9999	TOSHINDEN	10999
SLEEPWALKER	1999	TOUCHE ADV. OF 5TH M.	9999
SLIPSTREAM 5000	3999	(MAGYAR LEÍRÁSSAL)	
SMURFS	HIVJ	TRACK ATTACK	3999
SPACE HULK	2999	TRANSPORT TYCOON DELUXE	3999
SPACE JAM	9999	TUNNEL 81	9999
SPECTRE VR	3999	(MAGYAR LEÍRÁSSAL)	
SPEED HASTE	4999	UFO ENEMY UNKNOWN	3999
SPELLCASTING PARTY PAK	3999	ULTIMATE SOCCER ENG.	4999
SPOR	11999	UNDER A KILLING MOON	3999
STAR BALL	3999	UNIVERSE	4999
STAR CONTROL 3	11999	US MARINE FIGHTERS	5999
STAR CRUSADER	3999	US NAVY FIGHTERS CLASSIC	4999
STAR GENERAL	11999	VIKING CONQUEST	7999
STAR WARS TRILOGY	4999	VIRTUA COP	9999
STARLORD	3999	VIRTUAL KARTS	3999
STEEL PANTHERS II	9999	VOLFIED & PIPE MANIA	1999
STONEKEEP	5999	WAGES OF WAR	9999
STORM	4999	WAR COLLEGE	9999
STREET FIGHTER 2	3999	WAR COMMAND EXPLOSION	1999
STRIFE	10999	WARCRAFT 2 DELUXE	12999
STRIKE COMMANDER	2999	WARWIND	11999
SUBWAR 2050 & SCEN.	4999	WE ALL NEED XTRA SPEED	HIVJ
SUMMER GAMES SEX	4999	WING COMMANDER	2999
SUPER CARS INT.	2999	WING COMMANDER III	4999
SUPER KARTS	3999	WING COMMANDER IV	9999
SUPER SKI PRO	9999	(MAGYAR LEÍRÁSSAL)	
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	WINGS OF GLORY	5999
SYNDICATE PLUS CLASSIC	4999	WIPEOUT	4999
SYNDICATE WARS	4999	WITCHAVEN	3999
SYSTEM SHOCK	7999	WIZARDRY II	3999
TEAM F1	10999	WIZARDRY GOLD	11999
TERMINAL VELOCITY	3999	WIZARDRY NEMESIS	11999
TERMINATOR FUTURE SHOCK	HIVJ	WIZKID	1999
TERMINATOR SKYNET	7999	WORMS	4999
THEME HOSPITAL	HIVJ	WORMS UNITED	7999
TFX	3999	X.COM TERROR FROM DEEP	3999
THEME PARK	3999	X.COM UNKNOWN TERROR U12	9999
THEXDER	3999	X.MEN CARTOON MAKER	3999
THIS MEANS WAR	3999	X.WING COLLECTORS	4999
THOMAS THE TANK ENGINE	3999	XANTH	3999
THUNDER HAWK 2	3999	ZEPPELIN	3999
THUNDER HAWK 2	7999	ZONE RAIDERS	3999
THE FIGHTERS COLLECTOR S	3999	ZOOL	2999
TILT	3999		
TIME COMMANDO	9999		

1+5 JÁTEK

BLADE WARRIOR	1999	GRAND PRIX CIRCUIT	1999
BLUES BROTHERS	1999	INT.ATHLETICS	1999
BOMBULZAL	1999	PREDATOR 2	1999
DELUX STRIP POKER	1999		

1+50 JÁTEK

F15 STRIKE EAGLE	3999	M1 TANK PLATOON	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999	SPECIAL FORCES	3999
GUNSHIP	3999	SUPER TETRIS	3999
KNIGHTS OF SKY	3999		

PC 3.5"LEMEZES

JÁTEKOK

ALADDIN	4999	PEPPER'S ADVENTURE	2999
ALL DOGS GO TO H.	1999	PINBALL DREAMS 2	3999
BATTLE ISLE DATA	3999	PIZZA TYCOON	4999
BREAKTHRU	3999	PYROTECHNICA	3499
COMANCHE	7999	REALMS	2999
CYBER RACE	3999	RETURN OF THE PHANTOM	5999
DAEMONSGATE	3999	REX NEBULAR	4999
DARKER	8999	RINGWORLD	3999
DREAMWEB	2999	SENSIBLE GOLF	7999
EL FISH	3999	SHADOW LANDS	2999
F14 FLEET DEF. SCENARIO	3999	SPECTRE VR	5999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	STAR CONTROLL II	4999
FREE DC	4499	STAR CRUSADER	5999
GUILTY	3999	STARLORD	3999
GUNSHIP 2000	4999	SUMMER CHALLENGE	2999
HAND OF FATE -KYR.2	3999	TEST DRIVE 2	2999
INDIANA JONES DESK.ADV.	2999	THE CYCLES	2999
INFERNO	4999	TIE FIGHTER DEF OF EMPIRE	3999
JAGGED ALLIANCE	6999	TRANSPORT TYCOON W.E.	3999
JUNGLE BOOK	4999	ULTIMA 7	3999
LION KING	4999	UNIVERSE	3999
MIDWINTER II	2499	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE	2999
PACIFIC ISLAND	3499	X.WING IMPERIAL PURSUIT	3999
PATRICIAN	4999	ZEPPELIN	3999
PATRIOT	4999		

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

A CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT KEDVES MEGRENDELŐI IS RÉSZT VESZNEK AZ 576 KByte HÜSVÉTI MÁRS NYEREMÉNY JÁTEKÁBAN. FELTÉTELEKET LÁSD A 47. OLDALON!

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415**

**9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151**



**Új boltunk
nyílt a
Pólus
Centerben!**



**Center Court 237
Telefon: 419-4117**

AKCIÓS SZELVÉNY
PC CD-ROM akciónk (ld. a túlbólal a pirossal
jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatá-
sával érvényes. Vásárláskor hozd
magaddal, vagy küldd el
megrendeléseddel.
Akciónk
2004. április 15-ig
érvényes!